デンゲキニンテンドーDS 9月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年7月29日発行・発売 第10巻 第18号 通巻169号

全機種&全方位対応！ 今号はモンハン世代&ガンプラ世代両対応！

電撃ゲームス

Vol.11
定価 650 YEN



巻頭インタビュー
5pb.志倉千代丸氏の
ゲーム観・音楽観

SQUARE ENIX Re:birth
『キングダム ハーツ 3D(仮)』をはじめ
最新作の片鱗を
野村哲也氏に聞く

Nitroplus NEXT!
10周年を越え、さらに切れ味を増す
気鋭メーカー「ニトロプラス」の
最新PCタイトルをチェック!

Solatorobo Archives
大量の設定資料と
濃厚インタビューで
『Solatorobo ソラトロボ』の
世界を紐解く連載第4回!

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)
『なりきりダンジョンX(クロス)』&
『TOPクロスエディション』の
2本の体験版の
プレイインプレッションに注目!

ロード オブ アルカナ
配信が待たれる体験版を
どこよりも早く
プレイ&レポート!

ファイナルファンタジーXIV
ついにWindows版発売日決定!
本格的に動き出した
βテストを徹底レポート!

ロスト プラネット バウンドレイブン
『ロスト プラネット』の世界を描く
連載コミック第5回!

戦国BASARA3
ついに迎えた決戦の日! 6人の初期HEROのすべてを解説

電撃モンハン組合
モンスターハンターポータブル 3rd
100点以上の最新画面写真を全点解析! 徹頭徹尾、『MHP 3rd』を《見る》

タクティクスオウガ 運命の輪
ヴァレリア島の戦い、再び……。S・RPG不動の名作、21世紀に再生!

ガンプラ30周年記念
GUNPLA NEW GENERATION
モデリングの進化と未来
30年の歴史と新ブランド「RG(リアルグレード)」に迫る!
川口名人インタビュー&スマイレージがガンプラに初挑戦!

Xbox 360
DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SUMMER
新型Xbox 360の発売で加速する
Xbox 360ソフトの未来を徹底ガイド!!



対戦で熱くなれ！
俺たちのサバゲーVS
VERSUS
本格サバゲーシューティングアクションがパワーアップして再登場!!
リアルによりディープに深化して帰ってきた!!
BEST MEDIA
http://oresaba.jp/vs/
2010年8月5日発売!!



PSP
PlayStation®Portable
一人称視点(FPS)を採用!
強力なサバゲーフィールド!
最大8人対戦が可能!
Battle Royal
120挺以上のエアガンカタログ!
豪華声優陣!!
小林清志 池田秀一 若本規夫 石塚運昇 大原さやか 丹沢晃之 他
監修:
MARUI
Phantom
特別協力:
VILLAGE 1 ビレッジ ワン
サバイバルゲーム専用SNS サバゲーる
CERO B 12才以上対象


PS3
PlayStation 3
宿命の決戦へ。
戦国
BASARA 3
戦国バサラ3
好評発売中
[希望小売価格] PlayStation®3:6,990円(税込) Wii:5,990円(税込)
登場武将30名以上!豪快アクションで関ヶ原を翔けぬけろ!



Wii
乱れ舞え、
携帯サイトはコチラ▼
CERO B 12才以上対象
メルマガ登録受付中!
[公式サイト] http://www.capcom.co.jp/basara3/
■プレイステーション 3 / Wii 用ソフト
■ジャンル：スタイリッシュ英雄（HERO）アクション　■プレイ人数：1～2人
■DUALSHOCK®3 対応（PS3）、ヌンチャク・クラシックコントローラ対応（Wii）
オープニングテーマ
T.M.Revolution
「Naked arms」
「Naked arms / SWORD SUMMIT」 2010.8.11 発売
通常版：1,223円(税込) ESCL-3482
エンディングテーマ
石川智晶
「逆光」
2010.8.4 発売
1,200円(税込) VTCL-35087
"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PS3" は同社の商標です。
Wii は任天堂の登録商標です。 ©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
★カプコンホームページ www.capcom.co.jp ★カプコン携帯サイト mcap.jp ★オフィシャルネットショップ「イーカプコン」営業中! www.e-capcom.com
株式会社カプコン®
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM®


CAPCOM × RPG × PSP
PlayStation®Portable
LAST RANKER®
ラストランカー
Now on sale
ラストランカー
ジャンル：RPG　プレイ人数：1人　希望小売価格5,990円(税込)
http://www.capcom.co.jp/LR/
最強。その先へ。
ZIG The Marginal Fighter
Hidden Under Shade GALGANO
退路もふさがれてしまいましたね
戦略性の高いリアルタイムバトル！
相手ランカーを倒して戦士ランキングを奪え！
戦侯機構バザルタによって統治された戦世界。
主人公ジグを待ち受けるものは？
先着特典
ラストランカー
リミテッド・サウンドトラック
－Piano Trio Arrange－
※画像はイメージです。
※数に限りがあります。あらかじめご了承ください。
テーマソング
UVERworld × LAST RANKER
最強を目指すRPGのテーマソングを手掛けるのは「UVERworld」だ！
携帯でチェック！
CERO B 12才以上対象
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
© CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation"
および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

電撃ゲームス Vol.11 CONTENTS 1

10 **巻頭インタビュー 志倉千代丸インタビュー**
5pb.の志倉千代丸が語る、ゲーム観と音楽観

40 **特集① ガンプラ30周年企画**
GUNPLA NEW GENERATION
モデリングの進化と未来
「ガンプラ」30年の歴史と、関係者のインタビューをお届け

50 **特集② SQUARE ENIX R:birth 生まれ変わる世界**
『キングダム ハーツ 3D(仮)』をはじめとした最新作の片鱗を直撃

68 **特集③ タクティクスオウガ 運命の輪**
S・RPG不動の名作、21世紀に新生!

88 **Soratorobo Archives**
Soratorobo ソラトロボ
正式タイトルが決まった『Soratorobo ソラトロボ』の世界をひも解く連載第4回

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI(電撃モンハン組合)
14 モンスターハンターポータブル 3rd
24 モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
28 モンスターハンターポータブル 2nd G
30 モンスターハンター3(トライ)
36 モンスターハンター情報局
37 狩られ道亜種

NO GAME, NO LIFE
98 ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
182 トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～
198 アラン ウェイク
230 ラブプラス＋

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム
100 戦国BASARA3
110 LAST RANKER(ラストランカー)
116 ゴースト トリック
120 ゼノブレイド
124 コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
128 METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
etc...

「もうすぐ」遊べる注目ゲーム
184 Another Century's Episode:R(アナザーセンチュリーズエピソード:R)
188 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)
195 俺たちのサバゲーVERSUS
196 ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション
197 コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー
etc...

「まだ先」だけど気になるゲーム
200 ロード オブ アルカナ
208 マインドジャック
212 デッドライジング2
214 ゴッドイーター バースト
215 二ノ国 白き聖灰の女王
216 トリニティ ジルオール ゼロ
etc...

DENGEKI GAMES PUSH
264 ファイナルファンタジーXIV



COVER 戦国BASARA3

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です。


NINTENDO DS
Elminage
エルミナージュ2
双生の女神と運命の大地
II
—DS REMIX—
辿り着けるか 我の下に
Now On Sale!
希望小売価格
5,040円
(税込)
ニンテンドーDSで
再び紡がれる運命の神話
フロイラ の行動
ジアカラ
少女
「神の側にいるんでしょう？
馬鹿げた事は止めさせなさいよ！」
ルーベンブルグ
サーチ対象を設定します。
CERO
B
12才以上対象
伝統的なダンジョンゲームのシステムを継承しつつ、
“自由度”と“やり込み度”を進化させたシリーズ最新作。
ワイヤレス通信を使ったアイテムプレゼントや、DSiカメラを使ったキャラクターメイキングなどDSならではの機能を搭載。
公式ホームページ http://www.s-f.co.jp/soft/ds/elminage2/
エルミナージュ・
モバイルサイト
オープン
http://elmi.jp/
STAR★FISH
発売元：株式会社スターフィッシュ・エスディ 東京都杉並区高円寺南 4-22-2 フジビル 4F
http://www.s-f.co.jp/
©2010 STARFISH-SD Inc. NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

CONTENTS 2

巻頭インタビュー
志倉千代丸インタビュー …… 10

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI（電撃モンハン組合）
モンスターハンターポータブル 3rd …… 14
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 …… 24
モンスターハンターポータブル 2nd G …… 28
モンスターハンター3（トライ） …… 30
モンスターハンター情報局 …… 36
狩られ道亜種 …… 37

企画
ゲーム攻略本の過去・現在・未来 …… 38

GUNPLA NEW GENERATION
モデリングの進化と未来 …… 40

SQUARE ENIX Re:birth 生まれ変わる世界
キングダム ハーツ Re: コーデッド …… 50
キングダム ハーツ 3D（仮） …… 51
The 3rd Birthday …… 54
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII …… 55

Nitroplus NEXT！
アザナエル …… 56
STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート） …… 56
装甲悪鬼村正 邪念編 …… 56
ソニコミ …… 56

企画
Kinectから見えるゲームの新しい世界 …… 65

タクティクスオウガ特集
タクティクスオウガ　運命の輪 …… 68

FRONT MISSION EVOLVED DESIGNWORKS HERALD
フロントミッション エボルヴ …… 78

Solatorobo Archives
Solatorobo ソラトロボ …… 88

企画
ニンテンドー3DSの挑戦は僕らのゲーム観を変えるのか …… 96

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム
戦国BASARA3 …… 100
LAST RANKER（ラストランカー） …… 110
ゴースト トリック …… 116
ゼノブレイド …… 120
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 124
撃たれ道 …… 127
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER …… 128
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～ …… 130
セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～ …… 132
初音ミク -Project DIVA- 2nd …… 134
フェイト／エクストラ …… 136
LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2） …… 138
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ …… 140
エルミナージュII DS REMIX ～双生の女神と運命の大地～ …… 142
ドラゴンクエストIX　星空の守り人 …… 144
ファイナルファンタジーXI …… 146

まだまだなんか気になるEXTREME EDGES
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 148
デウスエクス …… 149
ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ …… 150
シンギュラリティ …… 150
スプリームコマンダー2 …… 150
ブラーレーサーズ …… 150
ジャストコーズ2 …… 151
バットマン アーカム・アサイラム …… 151

企画
山手線 ぶ・ら・り 途中下車の旅 …… 152
Pの奇蹟 …… 154
無双列伝 …… 156
諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり …… 158
電撃サガ・アーカイブ …… 160
DRF 電撃レーシングファクトリー …… 161

「もうすぐ」遊べる注目ゲーム
Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R） …… 184
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス） …… 188
俺たちのサバゲー VERSUS …… 195
ハートキャッチプリキュア！ おしゃれコレクション …… 196
コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー …… 197

「まだ先」だけど気になるゲーム
ロード オブ アルカナ …… 200
マインドジャック …… 208
デッドライジング2 …… 212
ゴッドイーター バースト …… 214
二ノ国 白き聖灰の女王 …… 215
トリニティ ジルオール ゼロ …… 216
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds …… 217
QUANTUM THEORY（クウォンタム セオリー） …… 218
エースコンバットX2 ジョイントアサルト …… 219
ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル …… 220
大神伝 ～小さき太陽～ …… 221
英雄伝説 零の軌跡 …… 222
ドラゴンボール タッグ バーサス …… 224
ほか12タイトル

DENGEKI GAMES PUSH
ファイナルファンタジーXIV …… 264

NO GAME, NO LIFE
ニーア レプリカント …… 98
ニーア ゲシュタルト …… 98
トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ …… 182
アラン ウェイク …… 198
ラブプラス＋ …… 230
STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート） …… 付録34
レフト 4 デッド 2 …… 付録46

連載・その他
読者ページ「カラーほうる」 …… 162
読者ページ「初台ゲームほうる」 …… 164
裏ドクシャページ「もぐら商事」 …… 170
ゲエム懐古録 …… 174
ゲームス×コラムス
・デジタルオタク最前線／KEIYAの考察随想録 …… 176
電撃ゲームス・Webアンケート …… 177
読者アンケート …… 178
読者プレゼント …… 179
もぎたて！ ギャルゲマストバイ …… 226
電撃ゲームス News Folder
・電撃ゲームス ホットトピックス …… 231
・電撃iPhone/iPod touch …… 232
・ケータイバカ一代！（ケータイ編） …… 236
・めざせ！ 実績厨！（Xbox 360編） …… 238
・原稿料はウォレットで（PlayStation編） …… 240
・ふり向けばニンテンドー（NINTENDO編） …… 242
・電撃PCゲームス …… 244
・プライスレスゲームガイド …… 246
・電撃ARCADEゲームス …… 250
・電撃オンラインアクセスランキング＋α …… 252
・電撃ゲームス ランキング …… 254
・電撃ゲームス レビュー …… 257
新作ソフトスケジュール …… 260
ロスト プラネット バウンドレイブン …… 302
ロスト プラネット バウンドレイブン TEAM FALCON REPORT …… 303

G A M E I N D E X

ニンテンドーDS
アースセイバーPlus 隕石爆破大作戦（DSiウェア） …… 243
うちまくれ！タッチdeカメレオン（DSiウェア） …… 243
エルミナージュII DS REMIX ～双生の女神と運命の大地～ …… 142
黄金の太陽 漆黒なる夜明け …… 223
大神伝 ～小さき太陽～ …… 221
キングダム ハーツ Re: コーデッド …… 50
ゴースト トリック …… 116
Solatorobo ソラトロボ …… 88
ドラゴンクエストIX　星空の守り人 …… 144
二ノ国 漆黒の魔導士 …… 215
ハートキャッチプリキュア！ おしゃれコレクション …… 196
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～ …… 130
メタルマックス3 …… 258
電車でGO! 特別編 ～復活!昭和の山手線～ …… 152・259
ラブプラス＋ …… 230

ニンテンドー3DS
キングダム ハーツ 3D（仮） …… 50

Wii
ゼノブレイド …… 120
戦国BASARA3 …… 100・258
ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル …… 220
ボクも世界を救いたい（Wiiウェア） …… 243
盆栽バーバー（Wiiウェア） …… 243
みんなで冒険！ ファミリートレーナー …… 223
モンスターハンター3（トライ） …… 30

PSP（PlayStation Portable）
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ …… 140
英雄伝説 零の軌跡 …… 222
エースコンバットX2 ジョイントアサルト …… 219
俺たちのサバゲー VERSUS …… 195
俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル …… 225
カルネージハート エクサ …… 225
クロヒョウ 龍が如く新章 …… 225
けいおん！　放課後ライブ！！ …… 223
コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー …… 197
ゴッドイーター バースト …… 214
実況パワフルプロ野球2010 …… 259
セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～ …… 132
タクティクスオウガ　運命の輪 …… 68
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス） …… 188
ドラゴンボール タッグ バーサス …… 224
DREAM C CLUB Portable（ドリームクラブ ポータブル） …… 225
ぱすてるチャイムContinue …… 228
フェイト／エクストラ …… 136
ペルソナ3 ポータブル …… 154
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER …… 128
モンスターハンターポータブル 2nd G …… 28
モンスターハンターポータブル 3rd …… 14
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 …… 24
LAST RANKER（ラストランカー） …… 110・258
ロード オブ アルカナ …… 200
初音ミク -Project DIVA- 2nd …… 134

PS3（PlayStation3）
アサシン クリード ブラザーフッド …… 223
Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード:R） …… 184
ARCANA HEART3（アルカナハート3） …… 225
いっき おんらいん（PSN） …… 241
QUANTUM THEORY（クウォンタム セオリー） …… 218
グランツーリスモ 5 …… 161
クレイジータクシー（PSN） …… 241
ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ …… 150
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 148
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 124
実況パワフルプロ野球2010 …… 259
ジャストコーズ2 …… 151
白騎士物語 -光と闇の覚醒- …… 257
シンギュラリティ …… 150
SPACE INVADERS INFINITY GENE（PSN） …… 241
戦国BASARA3 …… 100・258
ソニックアドベンチャー（PSN） …… 241
デウスエクス …… 149
デッドライジング2 …… 212
トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ …… 182
トリニティ ジルオール ゼロ …… 216
ニーア レプリカント …… 98
二ノ国 白き聖灰の女王 …… 215
バットマン アーカム・アサイラム …… 151
PixelJunkレーサーズ 2nd LAP（PSN） …… 241
BIG 3 GUN SHOOTING …… 223
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII …… 55
ファイナルファンタジーXIV …… 264
ブラーレーサーズ …… 150
フロントミッション エボルヴ …… 78
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds …… 217
MIND JACK（マインドジャック） …… 208
ムーンダイバー（PSN） …… 241
メダル オブ オナー …… 223
LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2） …… 138

PS2（PlayStation2）
ファイナルファンタジーXI …… 146

Xbox 360
アイドルマスター …… 付録49
アイドルマスター2 …… 225・付録18
AQUA（XBLA） …… 239
悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair（XBLA） …… 239・付録47
アサシン クリードII スペシャルエディション …… 付録48
アサシン クリード ブラザーフッド …… 223・付録27
あつまれ！ピニャータ2:ガーデンの大ぴんち …… 付録49
アラン ウェイク …… 198・付録45
ARCANA HEART3（アルカナハート3） …… 225
インフィニット アンディスカバリー …… 付録48
VANQUISH（ヴァンキッシュ） …… 付録26
オトメディウスX（エクセレント！） …… 付録33
ガンダム無双2 …… 付録49
Gears of War 2 …… 付録49
Gears of War 3 …… 付録10
Kinect Adventure …… 65
Kinect Animals …… 65
Kinect JoyRide …… 65
Kinect Sports …… 65
キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～ …… 付録31
QUANTUM THEORY（クウォンタム セオリー） …… 218
グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ …… 付録43
ぐわんげ（XBLA） …… 239
ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ …… 150
ゴーストリコン フューチャーソルジャー …… 付録33
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 148・付録14
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 124・付録45
The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition …… 付録45
ジャストコーズ2 …… 151
STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート） …… 付録34
シンギュラリティ …… 150
スプリームコマンダー2 …… 150
スプリンターセル コンヴィクション …… 付録45
SPACE INVADERS INFINITY GENE（XBLA） …… 239
Saints Row2 …… 付録49
地球防衛軍3 …… 付録49
テイルズ オブ ヴェスペリア …… 付録49
デウスエクス …… 149・付録24
デススマイルズ …… 付録49
デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス …… 付録45
DEAD OR ALIVE 4 …… 付録49
デッドライジング2 …… 212・付録25
デッドライジング2:CASE 0（XBLA） …… 付録25
電脳戦機バーチャロン フォース …… 付録29
DREAM C CLUB ZERO（ドリームクラブ ゼロ） …… 付録32
NINETY-NINE NIGHTS II …… 259・付録44
ニーア ゲシュタルト …… 98
Hydro Thunder Hurricane（XBLA） …… 付録47
バットマン アーカム・アサイラム …… 151
ファイナルファンタジーXI …… 146
Fable III …… 付録8
Fallout: New Vegas …… 付録30
ブラーレーサーズ …… 150
Brink …… 付録33
ブルードラゴン …… 付録48
フロントミッション エボルヴ …… 78・付録28
Halo: Reach …… 付録4
H.A.W.X.2 …… 付録33
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds …… 217・付録33
MIND JACK（マインドジャック） …… 208・付録33
マグナカルタ2 …… 付録48
Mass Effect …… 付録48
Monday Night Combat（XBLA） …… 付録47
ムーンダイバー（XBLA） …… 239
メダル オブ オナー …… 223
METAL GEAR SOLID RISING …… 付録12
モンスターハンター フロンティア オンライン …… 付録36
ライオットアクト 2 …… 付録42
ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト（XBLA） …… 付録47
LIMBO（XBLA） …… 付録47
レフト 4 デッド 2 …… 付録46
Rocket Knight（XBLA） …… 239
ロストオデッセイ …… 付録48
LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2） …… 138・付録45

PC
アザナエル …… 56
ガンダムネットワークオペレーション3 …… 244
恋と選挙とチョコレート …… 226
コール オブ デューティ ブラックオプス …… 148
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 …… 124
STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート） …… 56・付録34
スプリームコマンダー2 …… 150
装甲悪鬼村正 邪念編 …… 56
ソニコミ …… 56
デカロン …… 245
ファイナルファンタジーXI …… 146
ファイナルファンタジーXIV …… 264
フロントミッション エボルヴ …… 78

アーケード
ロード オブ ヴァーミリオンII アルティメットバージョン …… 250

ケータイ
幻想クロニクル …… 237
サンシャイン牧場 …… 236
天外魔境 ZIRIA Premium Edition …… 237
ハンドレッドドラゴン …… 237
ファイナルファンタジー in いただきストリートMOBILE …… 237
マーセナリーズサーガ2 …… 237

iPhone
劇場版 機動戦士ガンダム00 -Awakening of the Trailblazer- …… 232
太鼓の達人プラス …… 232

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.248のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです（最大3つまで記載）。ACT：ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF：世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険：世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛：世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解：世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略：システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦：ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力：ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成：システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用：教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史：世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている

妄想を深め、視野を広げる。真摯かつ軽やかな物作りの姿勢

志倉千代丸

株式会社 5pb. 代表取締役にして、科学アドベンチャーシリーズの企画原案を手がけ、
さらに作詞作曲を手がけたアニメ・ゲームの楽曲は数知れず。
単なるクリエイターとしては括ることができないほど多彩な活動を行う
“志倉千代丸”とは、一体何者なのか。
自らの、そして 5pb. の追い求めるものとともに、その正体を本人に聞く。



昼はプログラマー、夜はバンドマン 飽きの早さが生んだ（？）5pb.までの軌跡

――ここ数年、志倉さんご自身も5pb.も、非常に多彩な活動をされていますよね。今回はその根本にあるものをお聞きできればと思います。まず志倉さんは、ゲームに関わる以前から音楽活動をされていたんでしょうか？

志倉千代丸氏（以下、敬称略）：中学3年からBOØWYやBUCK-TICKなどのコピーバンドでドラムをやっていました。その後は高校、専門学校とバンド活動を続けつつ、やがてプログラマーとして就職するんですが、そのときも昼は薄暗い会社でC言語を書いて、夜になるとスタジオに入って練習し、月に何度かライブをやっていましたね。昼の顔と夜の顔を持っていた感じです（笑）。

――ちょうど高校生～20歳くらいのときにバンドブームがあった世代ですよね。その頃から作詞作曲を？

志倉：作詞作曲の歴史はもっと長くて、小学1年の頃からですね。「早くおうちに帰りたい～♪」とか「おなかがすいた～給食まだか～♪」とか自分で曲を作ってました。クラスのみんなも覚えて一緒に歌ってくれて、その喜びを小学1年で知ってハマってしまったんです。だから今の自分はなるべくしてなった、という感じですね。実は以前、小学1年のときだけクラスが一緒だった人から、何十年かぶりにmixiのメッセージが届いて、「今でもあの曲歌えるよ」って言われて驚きました（笑）。

――プログラムに対する興味もかなり以前から？

志倉：小学6年生のときに、親がシャープのMZ-2000っていうパソコンを買ってくれたんです。そこからBASICを学び、最終的にはC言語を学びました。じつは今も社内の壁には、N88-BASICで書いた「5pb.の夢を叶えるBASIC」というプログラムが書いてあったりします。たぶんこの業界で会社の代表をやっているどの人よりも、プログラムに関するこだわりはあると思いますね。だから開発スタッフが作ったゲームに対しても「ちょっとソース見せてみろ」……とは実際には言わないですけど（笑）、言えないこともないんですよ。

――次に、ゲームに関わることになったきっかけは？

志倉：パソコンでオタクなことをやり続けながら、かたやバンドマン、という生活をずっと続けていたんですが、そのうちにバンドでも打ち込みを取り入れようということになり、オタクで培ってきた知識が音楽でも役立ち始める時代がやってくるんです。ほかのバンドでは音階の出せる楽器がギターとベース、あってもシンセくらいだったのに対し、うちのバンドはそこにMIDIを同期させてパソコンからも音が出せる。とうとう俺の時代が来たなと。特にオファーがあったわけではないんですが（笑）。その後唐突にプログラマーを辞め、音楽で食べていけないかと悩んでいたときに、友達とハマっていたゲーム『ファイヤープロレスリング』の開発会社・ヒューマンに入社することになりまして。そこで「オレだったらもっとすごい音が作れる！　ゲームで俺のサウンドを轟かせてやる」と思ったんですが、当時のスーパーファミコンは8音しか出せず、サンプリングできるメモリもわずかで、舐めてたな～と思いましたね。でもそういった制約があると燃えました。で、やがてCD-ROMが出てきて、「これは歌もので勝負できる時代がやってきたな」と。つまり最初はプログラムの知識が音楽の打ち込みに役立って、次に音楽の知識がゲームの楽曲作りに生かせるようになり、今度はバンドでやっていた歌ものがゲームに入れられるようになったわけです。

――すべてが合流する流れだったんですね。その後はあの『デコトラ伝説』を最後にヒューマンからサイトロン・デジタルコンテンツへ転職されて……。

志倉：もっといろいろな作品に、いろいろな曲を早いスピードで提供したいという思いがあったんです。そこでサイトロンならいろいろなゲーム会社と付き合えるし、ゲームじゃないレコードを出せる可能性もあるな、と。

――実際に『NOVAうさぎ』や、小倉優子のプロデュースなど、いろいろな楽曲を手掛けられてますよね。

志倉：そうですね。楽曲を作るだけでなく、誰かの楽曲を集めてCD化するなど、プロデューサーという立場でもいろいろやらせていただきました。

――その後、5pb.を立ち上げるわけですが、その経緯をお聞かせください。

志倉：僕は飽きるのが早く、またゲームもやりたいなと思っちゃったんです。でもサイトロンでは、ゲーム会社のように1つの作品にどっぷり専念するのは難しかったので、じゃあ辞めようかなと。ここでも会社を作るために辞めたというより、まず辞めちゃったんですが（笑）。

――プログラマーのときと同じで、まずは辞めてみよう、みたいな。

志倉：でもサイトロンでは役員だったんで、さすがに段取りはきちんと経て辞めましたけどね。そして辞めて「さてどうしようか」というときに、一緒に働いていたメンバーも何人か辞めて、「なんか一緒にやろうよ」ということで8人が集まったんです。ただ、会議をするにもお金がないので、公民館とか区の会議室を借りて。その際に団体名が必要なので、とりあえず僕の好きなゲーム『サラダ王国のトマト姫』に出てくる「カボチャー一族」という名前にしておきました。だから、もしかしたら社名も5pb.じゃなくて"株式会社カボチャー一族"だったかもしれない。人に呼ばれたときに恥ずかしいので変えましたけど（笑）。で、最初はゲーム音楽や音響の受託会社を立ち上げることを考えていたんですが、メンバーに編成や宣伝の人間もいたので、じゃあレコードメーカーをまず作ろうと。最終的にはCM制作大手のTYOという会社に資本提供をしていただき、流通は飛び込みでジェネオンさんに行って業務提携して、無事に立ち上がりました。そしてゲーム事業も開始するんですが、普通なら受託から始めてもいいところを、2年くらい助走してからメーカーとしてスタートしたんです。その後は元KIDにいた方々のなかから、ウチの理念に共感してもらえる人に入社してもらって、規模も3年目で一気に大きくなりました。まあ戦略的というよりは、人の力でなるようになっている感じではありますね。今までやってきたゲームと音楽を両方作れる会社にしたいという思いこそ最初からありましたが、あとはみんなに引っ張られた感じです。

――ちなみにスタッフの方に説明した「5pb.Games」のゲーム作りの理念やスタンスというのは？

志倉：たとえば、今でも僕のなかで『テトリス』を超えたゲームはないんですが、ハードの性能で見せ方や演出が派手になっても、それがゲームの本質的なおもしろさとイコールではないという思いがあるんです。それよりも根本がおもしろいものを考えて物作りしたほうが楽しいし、長く愛される物になるんじゃないかと。だから5pb.でこだわって作っているアドベンチャーゲームも、電子紙芝居でいいと思うんですよ。テキストだけでも通用するくらい紙芝居がおもしろければいい。だからテキストやストーリーといった、ハードの性能に依存しないところのこだわりは、常に基本として考えていますね。

「ファンタジーであっても、やはり根本にリアリティがないと入り込めないんです」

WORKS

ゲーム	科学アドベンチャーシリーズ『カオスヘッド』『シュタインズ・ゲート』の2作品では企画原案を担当。現在シリーズ第3弾を準備中。
楽曲	多数のゲーム音楽を手がけ、水樹奈々や小倉優子にも楽曲を提供。『NOVAうさぎの歌』などもプロデュース。
その他	テーマカフェ「王立アフィリア魔法学院」をプロデュース。ラジオ番組でもパーソナリティを務めるなど多彩な活動を続ける。

HISTORY

■株式会社ヒューマン入社
■サイトロン・デジタルコンテンツ入社
■サイトロン・デジタルコンテンツ 取締役兼総合プロデューサーを辞職
2005年■株式会社 5pb.設立、代表取締役に（TYOグループ所属）
2009年■株式会社 5pb.TYOグループから離脱
2010年■株式会社 5pb.株式会社AG-ONEと企業グループ化

PROFILE

志倉千代丸

1970年生まれ。株式会社 5pb.代表取締役、プロデューサー。数々の作品に楽曲を提供、同社の科学ADVシリーズの原案も手がける。

すべての経験をとことん生かすための環境作り

志倉千代丸氏の経歴と言葉……そこから見えてくるのは、好きなものをとことん突き詰める愛情と、突き詰めたものを最大限に生かすための環境選びだ。「なるようになった」と本人は語るが、実際は氏のゲーム、音楽に対する深い愛情、そして妄想（こだわり）に、すべてが引き寄せられているのではないだろうか。



――では一方、音楽会社としての「5pb.Records」のスタンスはどうでしょう？

志倉：基本はなんでもやるんですけど、常に考えているのは、社内外ともにこの時代に合ったスタンスで物作りをすることの重要性ですね。ビジネス的な話でいえばスケールメリットです。たとえば今、音楽CD単体で広告を打つのは難しくても、ゲームと合わせればその宣伝に乗っかることができる。ゲームと音楽を合わせることで、CDをより認知してもらえるというやり方ですね。あとはゲーム制作に関わる音楽や音響の部分を、外注を使わずに作れるというメリットもあります。

――そういう意味では部門ごとにセパレートされているわけでなく、比較的近い位置で活動されていると。

志倉：ですね。まあしょっちゅうケンカしてますけど。そっちの納品が遅いとか、そっちの台本が遅いとか（笑）。

妄想を具体化するためのリアリティ＝科学的根拠へのこだわり

――5pb.のゲームはほとんどがアドベンチャーですが、志倉さんとしても、このジャンルにはこだわりがあるのでしょうか？

志倉：それはすごくあります！　先ほどの話に出てきたMZ-2000から始まり、ほぼ全ハードに渡ってアドベンチャーゲームばっかりやってきましたから。

――ちなみにその中で一番印象に残っている作品は？

志倉：最初はアドベンチャーゲームの基礎になった『ミステリーハウス』からハマって、一番好きな作品は『軽井沢誘拐案内』ですね。堀井雄二大先生の作品です。当時のアドベンチャーゲームがSFやファンタジーだらけだったなかで、堀井さんの作品はすごくリアリティがあって共感できた。今でもそうなんですけど、ファンタジーであっても根底にリアリティがあるものじゃないと物語に入り込めないんです。最近だと映画の『アバター』を観ていても、「地球の歴史で西暦何年くらいの話なんだろう」ってすごく気になっちゃう。そういうところがある種、リアリストなんでしょうね。

――科学アドベンチャーシリーズも、実在の街である渋谷や秋葉原が舞台になっていますよね。『カオスヘッド』は妄想、『シュタインズ・ゲート』は時間をテーマにしていますが、テーマ選びのきっかけは？

志倉：『カオスヘッド』のきっかけとしては、当時のテレビで、すごい衝撃を受けたドキュメンタリー番組があったんです。そこで見たのは、生まれながらの盲目の方にビデオカメラと接続した電極を取り付けて、脳に直接電気信号を送って視野に直結している部分を刺激し、ビデオカメラに映った映像を見せるという実験でした。数年前のその時の技術では、ぼんやりと輪郭が見える程度だったらしいんですが、障害物を避けるくらいはできる。医療の技術としては素晴らしいですよね。でもその一方で僕は「視覚を掌握されてしまうことの怖さ」というのを感じたんです。たとえば『バーチャファイター』の1作目のような映像を見せて、「これが世界ですよ」と嘘をつくこともできる。すると、それが初めて見た風景ならば「触った感触は違うけれど、きっと世界の姿はこうなんだろう」と感じてしまうと思うんです。そこでその技術に興味を持って調べてみたら、すでに特許があって、さらにもうひとつ「脳で見ているものを外部に出力する」という別の特許もあることがわかりました。

――それは小さい頃に妄想したことがあります。自分の考えていることをテレビに映してみたいとか……。

志倉：それがもう特許としてあるんですよ。この2つの特許を使えば、妄想の映像を頭から取り出して、他の誰かに送り込んで妄想を共有できる。それを発端に「これを物語にしよう」と思いつきました。だから最初は今以上にシリアスな内容だったのですが、そこに花を添えて、ファンタジーの要素も入れて作ったのが『カオスヘッド』ですね。だからプレイヤーの方にとってはあのビジュアルが思い浮かぶと思いますが、僕にとっての『カオスヘッド』は今でもあの番組のイメージなんです。

――では『シュタインズ・ゲート』の"時間"というテーマの由来は？

志倉：さまざまなきっかけがありますが、ひとつはゲームにも出てくるジョン・タイター（2000年にインターネットの掲示板上に現れた「2036年から来た未来人」を自称する男性）ですね。リアルタイムでは触れてないんですけど、日本で話題になる前にアメリカの掲示板を翻訳サイトで翻訳しながら読んだりしていました。あの書き込みを見て、これは絶対に本物だろうと思ったんです。物理学者か大学教授レベルの人じゃないと答えられないようなレスポンスの早さで、しかもちゃんとした根拠をもって質問に答えていて、ニセモノとは言い切れなかった。そこで『カオスヘッド』がひと段落したとき、この人をテーマにしてタイムトラベルものを作ったらおもしろいだろうと考えたんです。ただ、単にジョン・タイターのアドベンチャーだと地味なので、ポップに肉付けしていった感じですね。

――2作品とも科学的裏付けや現実が出発点なんですね。

志倉：それがなかったらきっと作ってないですね。肉付けはされていますが、要素の大部分は科学的な根拠を持って解説されているものが中心です。

――シナリオ面を見ると、物語に伏線が多く、かなり複雑な構造になっていますが、苦労はされましたか？

志倉：自分の場合、音楽で主題歌を作詞する際も、その歌詞が伏線になっていて、全話のシナリオを知ったうえでもう一度聴くと全然違う意味に取れる、というスタイルをずっとやってきましたから、それと同じですね。ゲームのシナリオの場合は8割～9割の伏線は回収して、残りは投げっぱなしにしています。

――そこは自由に想像して、考えてほしいと？

志倉：やっぱりネット上などのコミュニティで盛り上がってほしいし、そのコミュニティを作るにはみんなに語ってもらう余地がないと意味がないですよね。映画を観に行った後もそうですけど、映画の上映時間よりも長く、その映画について語れるときがあるじゃないですか。観たり遊んだ後の時間をいかに楽しめるかという部分で、伏線を回収しなかったり、回収しても謎を残したやり方にするといったこだわりは強いです。

――3作目の構想はいかがでしょうか？

志倉：3作目は、僕が手をつけてからすでに1年が経ちます。ようやく先日、中核メンバーだけを集めて、プロットの骨格を見せたところですね。この夏くらいには企画を固めて本開発に入る感じでしょうか。もう走り出してはいるんですけど、着地がいつになるかは全然見えてないです（笑）。でも3作目になってやっとシリーズという感じになってきそうですね。

――前作である『シュタインズ・ゲート』の派生作品や、別メディアでの展開があるのかも気になります。

志倉：そろそろ『らぶChu☆Chu!』のようなファンディスク的な作品とか、アニメをやってもいいんじゃない

「5pb.でこだわって作っているAVGも、電子紙芝居でいいと思うんですよ。



解説 1 *Fantasy, Science, Reality*

妄想・科学・リアリティ

同一線上の虚構と現実が織りなす科学アドベンチャー

科学アドベンチャーシリーズ2作品には、シナリオ中のあらゆる要素を違和感なく受け入れてしまう不思議な魅力がある。その裏にあるのは、リアルと織り交ぜられたフィクション部分にまで用意された細かい設定と、そのなかに組み込まれた科学的根拠。圧倒的な情報量が、虚構までも現実の延長上にあるかのごとく感じさせる。



CHAOS;HEAD（カオスヘッド）

現実逃避用妄想トリガー発動!

引きこもり、ネット世界の闇、死体の前に立ちつくす血まみれの少女……。現実と妄想の境界はどこなのか？　ポジティブとネガティブ、2つの「妄想トリガー」が物語を変化させていく、妄想科学AVG。（PC、Xbox360、PSP）



Steins;Gate（シュタインズ・ゲート）

未来修正用フォーントリガー送信!

主人公が発明した機械は、過去へ電子メールを送れるタイムマシンだった。殺害された天才少女との出会いをきっかけに過去を改編することで、あなたは未来の何を救うのか。メールが世界の命運を左右する、想定科学AVG。（Xbox360、PC）

かとは思いますが……現時点ではあまり言えない部分もありますので。ただ、この夏は科学アドベンチャーシリーズとして、いろいろな情報が出せると思います。
――そういえば以前、twitter上でKONAMIの小島監督、グラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一さんとの密談（？）の模様が公開されていましたが……。
志倉：具体的なものは何も決まっていませんが、一緒に何かおもしろいことができたらいいですね。なんといっても僕は『スナッチャー』の大ファンで、小島監督は神様みたいな存在ですから。
――ちなみにハードとして、iPhoneやiPad、発表されたばかりのニンテンドー3DSはどう思われますか？
志倉：デジタルガジェットが好きなので、非常に興味はありますよ。アドベンチャーゲームは最もタッチスタイルに向いたゲームジャンルだと思いますし。選択肢が出てきたらそれにタッチして選択したほうが直感的ですから。iPhoneではすでに『メモリーズオフ』を発売しているほか、科学アドベンチャーも検討はしています。3DSについては、現段階で5pb.として具体的に動いているわけではないですが、他のクリエイターさんがあのハードでゲームを作るためにどんな妄想をしているのか興味があります。単に立体に見えるだけじゃなく、手前に浮き出してくるZ軸を活用したゲーム性が生まれたとき、初めて3Dゲームとしておもしろくなると思うので、そこをどのようにみなさんが妄想しているかですね。

音楽、テーマカフェ、新プロジェクト それぞれにかける思い

――音楽活動については、これまでゲーム音楽を中心に、タイアップ、アイドル、インディーズと非常に幅広く手掛けられていますが、そこに差はあるのでしょうか？ それとも根っこで繋がったものがあるのでしょうか？
志倉：音楽性ってその人の性格みたいなものなので、意図的に手を抜くことはできませんし、タイアップだから、インディーズだからという差はないです。唯一違うのは、タイアップは締切が厳しい、ということですね。最終的に関わってくるスタッフの数が違うので、そこが狂っていろいろな影響が出てしまうのは避けたいです。
――先ほどもおっしゃっていましたが、ゲームやアニメの主題歌は、エンディングまで見た後にもう一度聴くと新しい意味が生まれているように作っているとか。
志倉：そこはすごく意識しています。特に、ほかに原作がある作品の主題歌を書くとなると、その作品を好きなユーザーさんや視聴者さんよりもマニアにならないと「この主題歌いいね」って思ってもらえないんですよ。最近で一番苦労したのは『うみねこのなく頃に散』の主題歌ですね。この作品はエピソード5なので、1から4も含めて全部のシナリオをくださいって言ったら、膨大な量のテキストが届きまして。丸3日くらいかけて読んで、全部を知ったうえで歌詞を書きました。タイアップでは毎回それをやっているので、原作を読んでいる時間のほうが制作期間よりも長かったりします。アニメだとコミックが原作だったりするので、1日で20冊とか読めちゃうんですけど、テキストアドベンチャーの場合は大変ですね。でも、分岐を含めて全部読んで書くことで、初めて「この部分の歌詞はこういう意味だったのか」と思ってもらえる。そうでないと本当に薄っぺらなものになっちゃうんですよ。そういう意味で薄っぺらの極地とも言えるのが、単にアーティストとタイアップしただけの主題歌ですね。聴いたときに「お前はこの作品の何を知ってるんだ？」って思ってしまうような歌は、個人的に全部廃止してもらいたいです。その作品のことを知っている作家さんが書いて、歌詞の中にタイトルが出てくるくらいがいいんですよ。
――いい作品であれば、主題歌もその作品を象徴するものでなければいけないと。
志倉：今だと大きなアニメになればなるほどアーティストソングになる傾向があります。でも今から100年後くらいまでアニソンが残るとしたら、きっとひと昔前の歌ばかりで、現代のものは何も残らないですよ。もちろんアーティストのカラーも大事なんですが、やっぱりその作品の歌である以上は、作品のことを考えて作詞・作曲を手がけるのが重要だと思います。
――ゲーム、音楽以外では「王立アフィリア魔法学院」などのテーマカフェのプロデュースもしている志倉さんですが、その経緯をお聞かせください。
志倉：5pb.で店舗をやるという妄想は、以前からずっとあったんです。メニューや衣装や内装など、設定のすべてがひとつの世界観を持っているようなものなら、ゲーム的な視点で物作りができるはずだと。結局はメイド喫茶と同じ"ごっこ"なんですけど、いい大人がやるんだから学園祭のノリじゃなく、もっとこだわった"ごっこ"をやったほうがおもしろいだろうと思ったんです。それを徹底的にやっている究極型がディズニーランドだと思いますが、あそこまでではなくても少しでも近づけるようにしたいなと。始めてみると、イベントをやるとか、内装を変えるとか、オンラインゲームをアップデートしていくように後から肉付けできて、やっぱりゲーム作りに近いものがありましたね。今は5店舗ありますけど、次はカジノと宿屋と武器屋を作りたいんです。疲れたら宿屋で休んで、明日は武器屋に行こうとか。オリエンテーリングじゃないですけど、旅人のように全国各地を実際に移動して楽しめるようにしたい。だからまだまだスタート地点といえますね。
――5pb.も関わるSEED PROJECTの第1弾『ブラック★ロックシューター』が先日発表されました。このプロジェクトでは何をやろうとしているのでしょうか？
志倉：今の5pb.の役員構成って、業界中からアニメやゲームのいろいろな案件が集まってくるメンバーなんです。そのアニメやゲームや配信コンテンツを、グループ会社内で串団子のように一本で串刺ししてプロジェクト化するのが目的ですね。たとえば1つ目の団子＝ゲームを無料にして、ダウンロードやコミケで配布するとします。すると今までは10万人規模だったものが、100万人が遊んでくれるものになるかもしれない。そこで次の団子のCDを、ゲームユーザーの1／10の人が買ってくれれば、1万枚だったものが10万枚になる。同様にフィギュアも売れるかもしれない。そのようないくつかの団子の中で、どこで損をしてどこで得を取るか、僕らが順位や意味合いを決めて作っていこうという取り組みがSEED PROJECTなんです。
――単体での展開よりも、いろいろな可能性があると。
志倉：串の中のどれか1つの団子で大きく勝てればいいんです。何かを無料にしても、その広がりの大きさを別のメリットに変えていく。それくらいの考えでビジネスの形を考えていかないと、きっと立ちおくれてしまうんじゃないかと。あ、でもさすがに科学アドベンチャーの第3弾が無料になるってことはないと思います（笑）。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

ハードの性能に依存しなくても、テキストだけで通用するくらい紙芝居がおもしろければいい」

解説2 *Music, Contents, Project*

音楽・コンテンツ・プロジェクト

ゲーム作りとも共通する視点によるさまざまなチャレンジ

作詞・作曲家として音楽を、プロデューサー・経営者として新たなプロジェクトを、DJとしてラジオ番組を……。あらゆるジャンルを横断し、活動し続ける志倉氏。そこには、すべてに対して本気で挑む姿勢と、ゲームとも共通する一貫したスタンスがある。

SEED PROJECT

ヒット作の"種"を育てる コンテンツビジネスの新たな形

huke氏によるイラストと、それにつけられた楽曲がニコニコ動画で人気を集め、フィギュア化された『ブラック★ロックシューター』が、同プロジェクトの第1弾。アニメを無料配布・公開するという新たなプロモーションの形で、今後の展開にも注目が集まる。





THE WORKS ～志倉千代丸楽曲集

音楽家・志倉千代丸全部入り

ゲームやアニメなど、志倉氏が作詞・作曲を手掛けた楽曲の数々を、歌手やメーカーの枠を超えて収録したコンピレーションアルバムシリーズ。現在、第5弾までリリースされている。

王立アフィリア魔法学院

究極の"ごっこ"遊びはやがて全国、そしてアイドルの世界へ

「魔法使い見習いが修行する魔法学院」という設定のテーマカフェ。現在、池袋・上野・六本木・名古屋・大阪の5店舗が展開。そのメンバーで構成されるユニット「アフィリア・サーガ」も志倉氏と桃井はるこ氏のプロデュースによってデビュー。



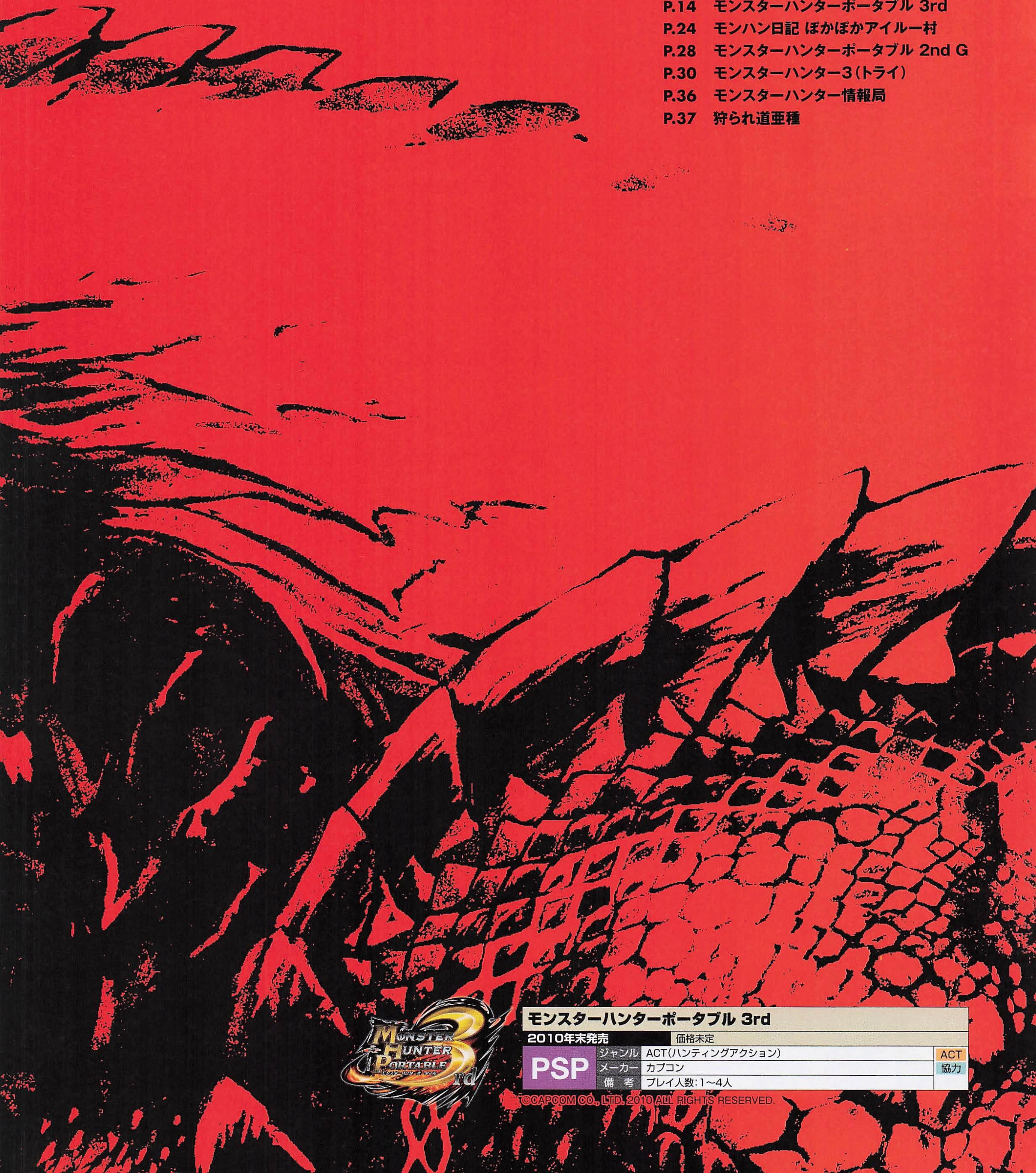


徹頭徹尾、画面写真を見つめた結果。

画面写真を見つめる、徹底的に。いよいよ公開された、ジンオウガや武器のアクションに関する100点以上の画面写真。1点1点の画面写真を、穴が開くほど見つめてみました。これって、なんだろう？　これって、楽しそう！　ゲーム雑誌が画面写真をちゃんと見るのは当たり前ですが、新たな発見やワクワクがありました。電撃ゲームスが、徹頭徹尾、画面写真を見つめた結果。その生の声をお届けします。

DENGEKI MONSTER HUNTER KUMIAI

P.14 モンスターハンターポータブル 3rd
P.24 モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
P.28 モンスターハンターポータブル 2nd G
P.30 モンスターハンター3(トライ)
P.36 モンスターハンター情報局
P.37 狩られ道亜種



モンスターハンターポータブル 3rd

2010年末発売	価格未定		
PSP	ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数:1~4人	









001 迫り来るジンオウガ
ハンターと比べて、ジンオウガの前脚の太さ、上半身の巨大さが際立って見える画面写真。重々しい巨体を持つジンオウガは、ちょっとした動きでもダイナミックさが伝わってくる。

002 重々しいバックターン
ジンオウガが後ろへ跳びすさったシーンのようだ。『MH3（トライ）』では、モンスター側がハンターとの間合いをはかって動くことがあったが、このジンオウガも自分に有利な間合いを考えて距離をとったのだろうか。

003 振り向くジンオウガ
ハンターを発見して振り向いた際の画面写真。夜空に輝く満月と相まって、ジンオウガの表情がいっそう凛々しく見える。

004 頭を狙うオトモアイルー
2匹のオトモアイルーとともにジンオウガへ挑むハンターだが、1匹はダメージを受けすぎて地面に潜って撤退した模様。一方、残る1匹は果敢にジンオウガの頭部を狙うようにジャンプして攻撃をしている。ハンターはチェロのような形の狩猟笛でサポートをしているようだ。

005 006 パワフルな叩きつけ
ゆっくりと身体を起こしたあと、体全体を地面に叩きつける豪快な攻撃。高い位置から降ってくる巨体や地面に倒れ込んだあとの様子から、非常に重い一撃であることが予測できる。

007 攻撃範囲が広そうな後方尻尾攻撃
小さく飛び上がり、後方へと尻尾を振り下ろす。ジンオウガの背後をとっても、この攻撃が存在する限り、油断はできないだろう。尻尾の長さと先が膨らんでいる形状から、思ったよりも遠くまで攻撃が届きそうだ。

008 重量感が感じられる突進
ジンオウガが突っ込んできたところを弓で迎え撃つハンター。突進の軌道などは明らかではないが、この巨体だけに、ストレートにまっすぐ襲ってくるのではないだろうか。また、上半身と脚の横幅から、攻撃範囲は非常に広そうだ。

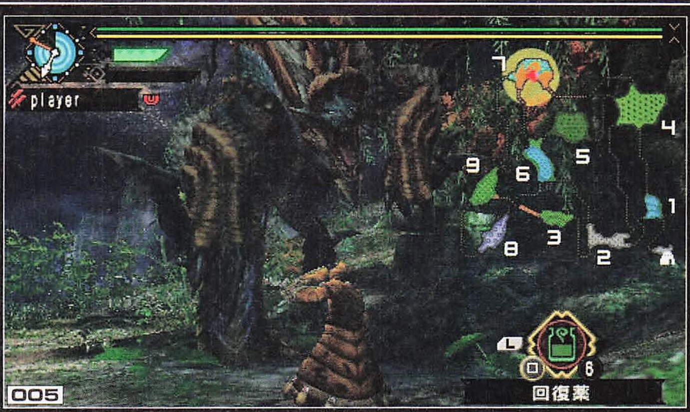
009 010 豪快な連続前脚攻撃
上半身を起こして片方の前脚を高く振り上げ、地面に叩きつける。一撃ごとの攻撃が前脚の強靭さと衝撃の強さを示し、これを食らったハンターはひとたまりもないだろう。この2点の写真は連続写真ではないが、009は右の前脚、010は左の前脚で攻撃を繰り出している。どちらか片方の脚で連続的に繰り出す攻撃なのか。それとも、左右交互に繰り出すのだろうか。

011 雷狼竜ジンオウガの生態
『3rd』で初登場となるジンオウガは、木や草が生い茂る起伏が激しい山に生息する大型モンスター。身体は青みがかった鱗に覆われている一方、黄土色の甲殻も頭や尻尾、脚などを覆っている。巨大な身体を支える四肢はかなり発達しており、脚の外側に巨大な爪が突起している。

012 懐かしのドスファンゴも登場
『2ndG』にも登場したドスファンゴを水没林で狩っている画面写真。『3rd』の登場モンスターの全貌は明かされていないが、懐かしいモンスターとの再会にも期待したいところだ。

013 4体目の新モンスターか？
これまでにジンオウガ、アオアシラ、ガーグァの3体の新モンスターが判明しているが、この写真のモンスターはまた別のモンスターに見える。緑色の皮膚に茶色の斑点があり、両生類や爬虫類のような形状だ。

014 ～ 016 『MHP』シリーズ初登場のモンスター
『MHP』シリーズでは初登場となる、個性豊かな大型モンスターの数々。スポンジ状のたてがみが特徴的な014は、水辺を好むロアルドロス。015のクルペッコは、モンスターの鳴き声をまねて別のモンスターを呼び寄せたり、ダンスを踊って周囲のモンスターを強化したりするユニークなモンスターだ。そして、016のアグナコトルは外皮に溶岩をまとい、溶岩を自由に泳ぎ回る。そのほか、ドスジャギィやギギネ























015



016



017

ブラ、ベリオロスなど、『MH3（トライ）』のモンスターは多数登場することが公開されている。

017 『2ndG』で登場したモンスター

雪山などで多くのハンターを苦しめたティガレックスをはじめ、前作『2ndG』に登場した大型モンスターも『3rd』に登場する。新たにバランス調整などがされているとのことなので、新アクションにも期待できそうだ。現状では、ナルガクルガも登場が決まっている。

018 疲れて転ぶリオレイア

大型モンスターのスタミナは、そのモンスターが特定の攻撃を繰り出したり、ハンターが特定の攻撃（主に打撃系統による攻撃や減気弾など）を当てたりすると減っていき、スタミナがなくなるとモンスターが疲れ状態になる。疲れ状態になったモンスターは動きが鈍くなるほか、この画面写真のように、激しく動いた際にバランスを崩すことがある。うまく狙えば、有利に立ち回れるはずだ。

019 捕食されるガーグァ

疲れ状態になったモンスターはエサや小型モンスターを捕食することでスタミナを回復する。画面写真では、『3rd』で初登場となる鳥のような小型モンスターのガーグァが、獰猛なリオレイアに捕食されている。

020 疲れたモンスターはよだれがダラリ

疲れ状態になったモンスターは、外見で判別することができる。口からよだれを垂らしたこのリオレイアは、顕著たる例だ。

021 ～ 023 2匹のオトモアイルー

『3rd』では、シングルプレイ時にオトモアイルーを2匹まで連れていける。仲間が多いぶん、モンスターに狙われにくくなるので、より狩猟しやすくなるはず。前作同様、022の写真のように笛を吹くなどして、いろいろと狩りをサポートしてくれる。

024 025 武器の系統は2種類

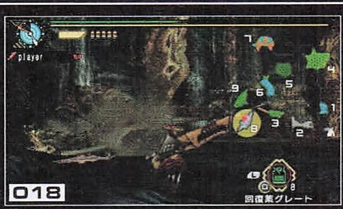
『2ndG』と同じく、オトモアイルーの武器には切断系統と打撃系統の2種類が存在。タル爆弾などでの攻撃手段も健在のようだが、本作のオトモアイルーにはさまざまな新要素が加わっているようなので、まだまだ秘密は多そうだ。

026 オトモアイルーが怒り状態に？

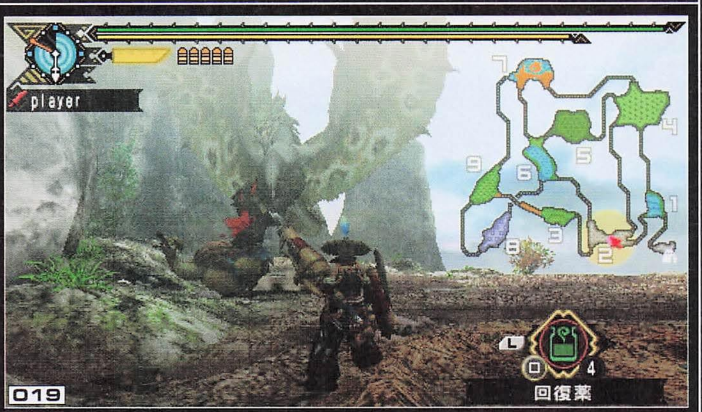
左側にいるオトモ1の頭付近の赤いアイコンに注目。怒り状態になった目印のように見えるが、果たして？

027 ～ 029 オトモアイルーの防具

オトモアイルーの装備は、武器と防具（頭パーツと胴パーツ）を変更可能。027は骨で作られた防具のようで、背中のリュックにはかわいい肉球っぽいマークが見える。028はある意味でオーソドックスな、素直にかっこいいデザインの防具。緑色の竜の鱗らしい作りで、リオレイアを連想させる。029は『3rd』のハンターの初期装備と思われる防具とおそろいのもの。背中に背負った竹の筒には、ユクモ村のマークが付いている。



018



019



020



021



022



023



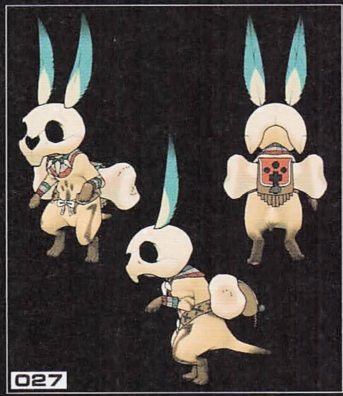
024



025



026


027


028


029

画面写真を見ながらマニアックに激論

ハンター座談会 PART 1

『MH』好きのライター達は今回公開された画面写真を見て何を感じたのか？　本誌で『MH3（トライ）』を攻略しているコジ（♂）、シリーズをすべて遊んできたオヌ（♂）、『2ndG』は遊んだけど『MH3（トライ）』は未経験のライト（♀）の3人が熱く語ります！

真っ先に気になるのは愛用の武器『3rd』はどの武器で狩ろうかな？

ライト　すごい数の画面写真が公開されましたね！　まずはどのあたりに注目しました？

オヌ　やっぱり自分が使ってきた武器は気になりますよね。新アクションはもちろん、ちょっとした調整でも見落としたくない（笑）。

コジ　『MH3（トライ）』をやり込んだ自分としては、その際は登場しなかった双剣、ガンランス、狩猟笛、弓を真っ先にチェックした感じかな。どれも『2ndG』で使い込んだ武器ばかりだから、愛着があるし。

オヌ　双剣でロアルドロスを狩るとしたら……なんてことが叶う感じですからね。僕もその4つはめちゃくちゃ気になりましたよ。

ライト　あたしは『MHP』シリーズで初登場となるスラッシュアックスが気になりました。斧状態と剣状態に変形するなんて、なんかかっこいいじゃないですか♪

オヌ　『MH3（トライ）』では、なかなか楽しい武器でしたよ。最初は斧状態でスラッシュゲージを溜めておいて、クライマックスは剣状態でガンガンと攻撃する感じで。なんだか変身ヒーローみたいな感覚で、個人的に好きなんですよね。属性解放突きとか、ある意味、ヒーローの決め技ですし（笑）。

コジ　減気ビンの追加には、ちょっと驚いたかな。弓にも減気ビンが追加されてるし。モンスターのスタミナがクローズアップされるのかな、なんて思ったり。

ライト　『3rd』ではモンスターが疲れるんですよね～。リオレイアがよだれを垂らしてる020を見てビックリしました（笑）。

コジ　ティガレックスとかも、よだれが似合いそうな気がする（笑）。

オヌ　なんだか話がずれてるような（苦笑）。武器に話を戻して、今回の画面写真を見て、一番驚いた武器ってなんですか？　僕は双剣に衝撃を受けました。鬼人化だけでも強かったのに、鬼人強化ってなんなんですかっ！

ライト　強そうですよね～。

コジ　派手な攻撃が増えた気がするね。ガンランスのフルバーストと弓の曲射のインパクトが強いからかもしれないけど。

オヌ　ヘビィボウガンのしゃがみ撃ちとかも、固定砲台みたいに立ち回れそうで楽しみです。

コジ　個人的には、いぶし銀のような渋い調整も好きなんだよね。ライトボウガンやヘビィボウガンの回避行動の変化とか、ハンマーでめまい状態を狙える攻撃の追加とか。一見すると地味だけど、それが意外な立ち回りにつながったりするからおもしろい。

ライト　あたしは狩猟笛が気になり始めてます。大きな笛は苦手だけど、004のチェロみたいな狩猟笛を見たら気になっちゃって。オトモアイルーも笛を吹くし、演奏会っぽく遊びたくなるじゃないですかっ♪

オヌ　『2ndG』とかだと、特殊な形の狩猟笛は演奏したときの音も違ってましたからね。ホラ貝でブオーとか（笑）。チェロっぽいのだと、オーケストラみたいにできるかも？

コジ　狩猟笛といえば、まだ具体的にはわからないけど、演奏システムの変更が気になるところ。かなり使い勝手がよくなるみたいだけど、まだイメージが湧かないんだよねえ。

オヌ　でも、攻撃アクションも追加されて、『2ndG』よりもグッと1人の狩りでも頼りになりそうな感じがしますね。

ライト　そういえば、ほとんどの武器はいろいろと連係が増えてるんですよね。そろそろ『MH3（トライ）』で予習をすべきですかね。

コジ　それは普通にアリだと思う。太刀の練気ゲージみたいに『2ndG』と『MH3（トライ）』で大きく変わった部分も多いから。モンスターとの立ち回りも含めて、『MH3（トライ）』は『3rd』の狩りにも役立つだろうね。



030 031 “片手剣”の立ち回りやすさは健在

片手剣の特徴は、抜刀中でもアイテムを使用できること。また、全体的に攻撃が素早く、全武器のなかで立ち回りやすい部類といえる。連続写真ではないが、盾攻撃（030を参照）は、一歩踏み込みながら盾を突きつけるバックナックル（031を参照）へと連係する。これは『MH3（トライ）』で追加された攻撃だ。

032 033 水平斬りから斬り返しへ

連続写真ではないが、剣を横になぎ払う水平斬り（032を参照）は、剣を真上へと振り上げる斬り返し（033を参照）に連係する。こちらも『MH3（トライ）』から追加されたもので、手数を増やしたいときに便利だ。

034 攻撃の要となるジャンプ攻撃

『2ndG』でも登場した前方にジャンプして斬りかかる攻撃で、片手剣の攻撃の要。この攻撃にはスーパーアーマーの効果（攻撃を受けてものけぞらない）が備わっているのが強みだ。これを利用して連係を狙ったり、アイテムを使用したりと、テクニカルな立ち回りに役立ちそう。

035 ～ 038『2ndG』のアクションも継承

新アクションだけでなく、『2ndG』でおなじみの攻撃も継承されている。035 036は回転斬り、037は斬り上げ、038は横斬りで、『2ndG』と同じような感覚で使えるはずだ。

039 040 いっそう攻撃に特化した“双剣”

双剣は、ガードができないかわりに至近距離での攻撃に特化した武器。素早さと圧倒的な手数がウリで、自身をパワーアップする鬼人化を行える。鬼人化（039を参照）を行うと攻撃力が上昇して、一部の攻撃が変化することに。040は鬼人化中にのみ出せる乱舞という攻撃で、圧倒的な手数の連続攻撃を繰り出せる。なお、鬼人化中は徐々にスタミナを消費し、スタミナがなくなると鬼人化が解除される（任意で解除することも可能）。ここまでは『2ndG』と同じだが、実は『3rd』では大きな変化が！

041 鬼人化を超える（？）鬼人強化が追加

鬼人強化は本作から初登場となるもので、双剣の最大の注目ポイントとなる。画面写真の左上の斬れ味ゲージの下にある鬼人ゲージ（赤い剣型のもので、攻撃を当てると溜まっていく）を最大まで溜めた状態で鬼人化を解除すると鬼人強化状態に移行する仕組みで、武器を振るスピードが速くなるほか、特殊な攻撃を行えるようになる。鬼人強化中は、鬼人化と違ってスタミナを消費しないが、一部の攻撃と回避行動によって鬼人ゲージを消費する。

042 043 鬼人化中は鬼人回避

鬼人化、および鬼人強化中の回避行動は、素早くダッシュする鬼人回避に変化する。双剣らしく、スピーディな行動になりそうだ。

044 045 従来のアクションにも変化が？

通常の攻撃についても、一部が新規アクションになるなどの変更があるという。044の2回転斬り、045の斬り下ろしは『2ndG』にもあった攻撃だが、モーションや攻撃力などに変化があるのかもしれない。

046 ～ 048 鬼人強化中の切り札か？

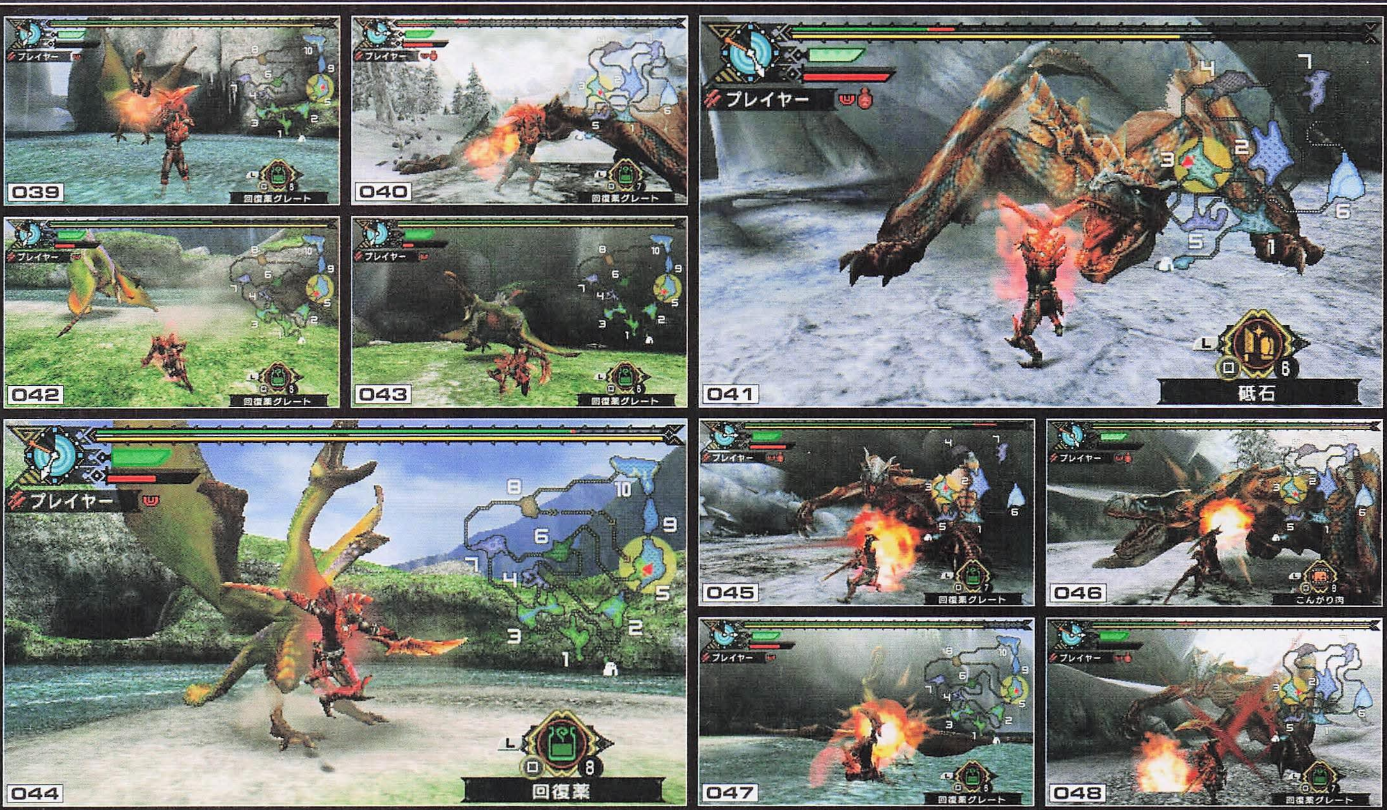
これら3点の写真は連続写真ではないが、鬼人化中の乱舞に劣らないほどの連続攻撃のように見える。これは車輪斬りという攻撃のようだが、鬼人強化中のみ使える鬼人連斬という攻撃も存在するという。こちらも気になる攻撃だ。

049 050 一撃の重みがある“大剣”

大剣は抜刀中の移動や攻撃全般がやや遅いが、一撃のダメージが大きく、ガードも可能。バランスがいい立ち回りをしやすいという長所や、ボタンを押し続けることで使える強力な溜め斬りは健在だ。『MH3（トライ）』で追加された新たな連係も『3rd』へ踏襲されており、ここで紹介している2点の画面写真は、横殴りから強溜め斬りへと派生するものとなる。

051 おなじみの蹴りも存在

『2ndG』同様、大剣は抜刀中でも蹴りを繰り

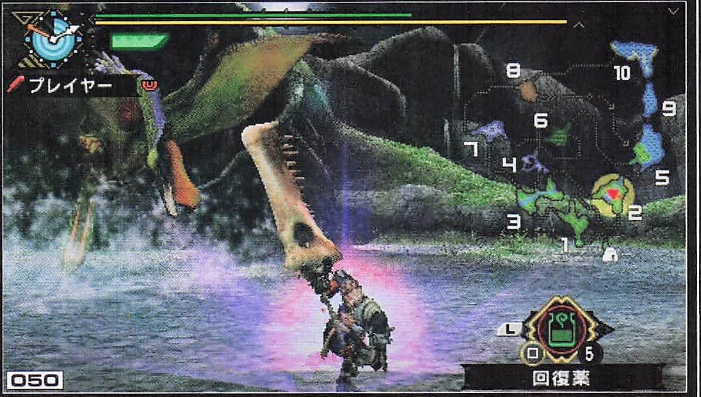




049



051



050



052



053



054

出せる。大剣は全体的に攻撃が遅いので、素早い蹴りは攻撃の起点として役立つことも。

052 大きな刀身でガード

大剣のガードは刀身を使って行うもので、ガードをするたびに斬れ味を消耗するのが特徴。それでも、緊急時には重宝するはずだ。

053 高い位置にも攻撃可能

前方から後方へと縦に大剣を振り回す斬り上げは、全体的に攻撃範囲が広く、高い位置まで攻撃できる。また、振り回した勢いで背後にいるモンスターにも攻撃することが可能だ。

054 溜め斬りの仕組みが少し変化

大剣を象徴する溜め斬りは、剣を構えた状態を維持して、力を溜めてから放つ攻撃のこと。その場に立ち止まるので隙は大きいが、溜め続けて溜め段階が上がるとそれに応じて攻撃力が上がっていく。溜め斬りの使い方は『2ndG』から少し変わり、タイミングよく繰り出さないと攻撃力が落ちる仕組みになった。ただし、050の強溜め斬りだけは例外で、最後まで最大の攻撃力を保ったまま、溜め続けることができる。

055 攻撃と回避を同時にこなす“太刀”

この写真で行っている斬り下がり（後ろに跳びすさりながら攻撃する）のように、攻撃と回避を同時に行う途切れない攻めができるという太刀の特徴は、『2ndG』から変わらない強み。攻撃を当てることで溜まる練気ゲージによるパワーアップも含めた太刀の特徴は、『MH3（トライ）』の際に大きく進化をとげており、それらは『3rd』へと継承されている。

056 左右への移動斬りが追加

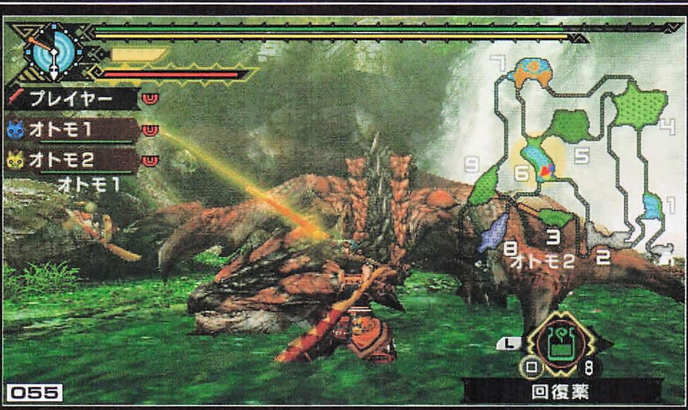
『2ndG』との大きな違いとなるのが、左右への移動斬り。左もしくは右へと素早く移動しながら攻撃するもので、斬り下がりと同じように攻撃と回避を兼ねたアクションだ。

057 抜刀中でも素早く動ける

『2ndG』同様、太刀は抜刀中の移動速度が速い。素早いモンスター相手でも立ち回りやすいという利点は、『3rd』でも健在だ。

058 ～ 060 進化した練気ゲージ

画面写真の左上の斬れ味ゲージの下に表示された練気ゲージは、攻撃を当てることで赤い部分が伸びていく。このゲージを消費することで強力な気刃斬り（058を参照）を出せる点は『2ndG』と同じだが、攻撃力がアップする仕組みは『MH3（トライ）』の際に大きく変わった。その方法は、気刃斬りからの連係の最後に繰り出せる気刃大回転斬り（059を参照）を当てること。すると、練気ゲージの外枠に刀身を模したゲージが追加されて、攻撃力が上がる。これは気刃大回転斬りを当てるごとに、白→黄→赤と色が変わっていき、どんどん攻撃力が上がっていく仕組みだ。なお、059と060の刀身を模した白いゲージを見比べると、059と比べて060のゲージは減っているように見える。おそらくこれが、練気ゲージの攻撃力アップ効果の残り時間を示すのだろう。



055



056



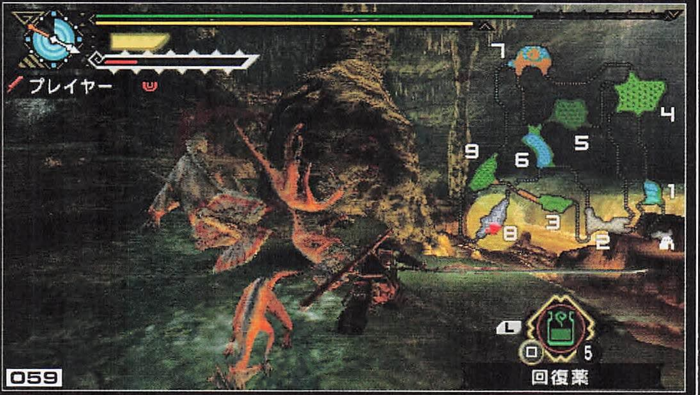
057



058



060



059

画面写真を見ながらマニアックに激論

ハンター座談会 PART 2

ジンオウガって、でかくない？ 新モンスター中心のよもやま話

オヌ　『3rd』のメインモンスターとなるジンオウガの攻撃とかが公開されましたけど、率直な感想はどうですか？

コジ　肉質がすごく硬そう。特に黄土色の甲殻部分は、攻撃がはじかれまくりそうな予感。メインモンスターだけあって強そうだ。

ライト　あたしの感想は、とにかくでかい！　特に005を見てビックリでした。「叩きつけ」という攻撃らしいんですけど、むしろ「のしかかり」って感じ（笑）。

コジ　092のギギネブラとかもそれなりに大きいはずなんだけど……なんだろうね。たしかにジンオウガは、でかく見える。

オヌ　ちょっと不思議ですよね。その理由を僕なりに考えてみたんですけど、まずもって全体的にどっしりとしてて、威圧感というか存在感が強い感じがします。なんというか、ムキムキな感じ？　マッチョというか。

コジ　ストレートすぎ（笑）。せめて「マッシブ」とか、かっこいい表現使おうよ。

ライト　ムキムキといえば、ジンオウガの前脚ってヤバくないですか？　010を見てもそうなんですけど、筋肉がつきまくりで爪もすごくて、軽くなでられただけでも力尽きそうな感じがします（笑）。

コジ　前脚が大きいっていうのは、いい線いってるかもね。041のティガレックスを見てて思ったけど、前脚が太いモンスターって少ない気が。巨大な前脚が迫ってくるから、見た目以上に存在感を感じるのかもなあ……。って、そんな分析、どうでもいいか（笑）。

オヌ　じゃあ、もっとタメになる話をしますか。新モンスターのお約束ともいえる、ジンオウガで部位破壊ができる場所予想とか？

コジ　オーソドックスに考えると、角と尻尾は本命かな。あと、前脚から外側に飛び出してる大きな爪とかも怪しい感じがする。爪を壊せると、攻撃範囲も狭くなりそうだし。

ライト　これまでにない発想で、白い胸毛とかどうですか（笑）。

コジ　どこからそんな発想が（笑）。

オヌ　黄土色の甲殻部分は、どこも怪しく見えますよね。肩の部分も、前脚の部分も。

コジ　まだまだ秘密が隠されてそうだから、今後の情報が楽しみだ。

ライト　たしかに、まだまだ謎が多いですよね～。画面写真を見ると、ジンオウガって渓流の夜のフィールドでしか公開されてませんけど、何か意味があるのかしら？

オヌ　夜行性とか？

コジ　どうだろ。なんにせよ、003とかを見ると、満月が似合うモンスターだなあって感じはするよね。昼の画面写真で見たら、また全然違う印象を受けそうな気がする。

ライト　030のロアルドロスも満月が似合ってますよっ。キュートな意味で（笑）。

オヌ　ジンオウガみたいなシリアス系も好きですけど、キュートなモンスターもいいですよね。そういう意味だと、個人的には『3rd』にドスファンゴが登場するとわかって、ちょっと安心したんですよね。

コジ　たしかに、懐かしさはあるかな。思い出深いモンスターはたくさんいるし。

ライト　かわいくはないけど、『2ndG』だとショウグンギザミを狩りまくった思い出が。素材が欲しかっただけですけど（笑）。ガチで希望を述べると、イャンクックは『3rd』でも会いたいなあ～。かわいいし♪

オヌ　ついつい大型モンスターの話ばかりになっちゃいましたけど、小型の新モンスターはどうなるんでしょうね。鳥のようなガーグァと、ちょっとクマっぽいアオアシラは。

コジ　アオアシラは今回の画面写真にいなかったのが残念。最初は013や032がアオアシラかと思ったんだけど、違うよね？

オヌ　よく見ると、目がなんだかかわいいんですよ（笑）。おとなしそうだから、草食系のモンスターだと思うんですけどねえ。

コジ　今回、草食系は大変だよね。捕食の概念があるわけだから（笑）。

ライト　そう！　ガーグァが食べられちゃってる019を見て驚きました！

コジ　新モンスターでも、ようしゃなく捕食される。モンスターの世界は厳しいね（笑）。







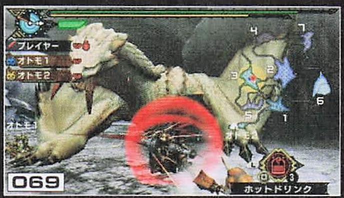






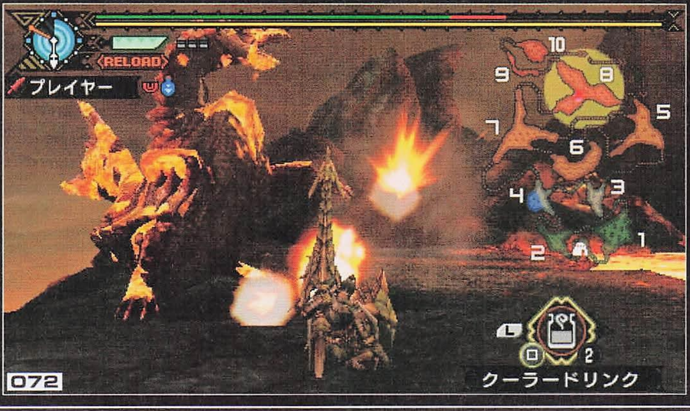
















061 ～ 063 守りと連係に優れた“ランス”

巨大な盾を備え持つランスは非常にガード性能が高く、武器のリーチも長い。抜刀中の回避行動が前転回避でなく、三方向（左右と後ろ）へのステップとなるのも特徴だ。061のカウンター突きと062のキャンセル突きは『MH3（トライ）』で追加された攻撃で、どちらも攻撃の起点は同じ。まずは前方に盾を構えた溜め動作から始まり、ここで溜め続けるとカウンター突き、途中で溜め動作を中断するとキャンセル突きとなる。063のように、この溜め動作中はガード判定があり、守りを固めながら攻撃できるというランスらしい攻撃といえる。

064 広範囲へのなぎ払いも可能に

『2ndG』では狭い範囲に突く攻撃しかなかったランスだが、『MH3（トライ）』で武器を右から左へとなぎ払う攻撃が追加された。攻撃範囲が広く、スーパーアーマーの効果があるため、小型モンスターに囲まれた際に便利だ。

065 066 ガードをしながら前進！

『MH3（トライ）』で追加された連係で、ガードをしながら前方へと素早く踏み込んで、そこから盾攻撃へとつなげられる。

067 突きによる3回連続攻撃は健在

『2ndG』同様、上段突きや中段突きは3回まで連続で繰り出せる。3回まで連続で行えるステップとあわせたポジションどりと連続攻撃は、ランスで狩る際のセオリーの1つといえる。

068 069 移動しながら攻撃する突進

ランスを前方に構えてモンスターに突っ込んでいく『2ndG』でもおなじみの突進は、移動しながら連続的に攻撃できる扱いやすい攻撃だ。069の赤いエフェクトは『MH3（トライ）』で追加されたもので、一定距離を突進し続けると発生して、攻撃力がアップする。

070 斬撃と砲撃を兼ね備えた“ガンランス”

ガンランスは、ランスと似て高いガード性能と長いリーチを持つ。連続的なステップはできないが、バックステップや、攻撃後に左右へのサイドステップなどを行える点も、ランスに近い。大きな違いは、ガンランスだけが使える砲撃と竜撃砲の存在だ。『3rd』では、この画面写真で行っているクイックリロードをはじめ、多くの調整がされており、非常にアクティブな狩猟スタイルを楽しむことができそうだ。

071 クイックリロードからの叩きつけ

ガンランスの砲撃は、弾を消費して斬れ味を消耗することで行える。弾はリロードさえ行えば何度でも補充できる仕組みで、この基本の流れは『2ndG』と変わっていない。通常型、拡散型、放射型という3種類の砲撃タイプも踏襲されている。『3rd』で新たに加わったのが、素早く1発だけ弾を装填するクイックリロードで、このアクションからはさらに特殊な攻撃へと連係が可能。その1つが、この画面写真で行っている叩きつけ。クイックリロードで振りかぶったガンランスを、そのまま素早く叩きつけることに。そして、この叩きつけからはさらに強力な派生が！

072 073 全弾発射のフルバースト！

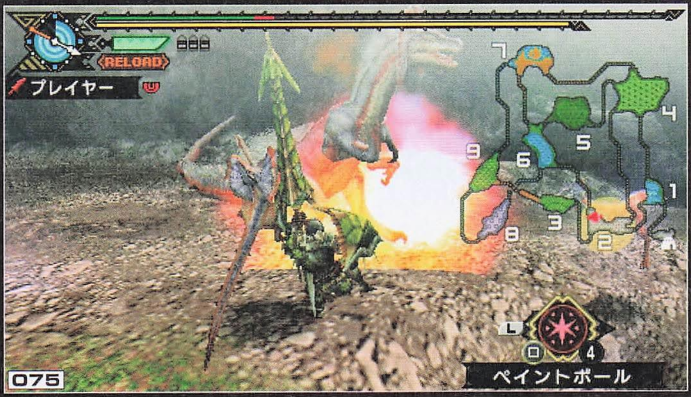
クイックリロードから叩きつけに連係したのち、そこから派生できるのがフルバーストと呼ばれる強力な砲撃だ。これは装填された弾をすべて撃ち出すド派手なアクション。詳細は不明だが、装填した弾が多いほど強力になりそうだ。

074 特殊な砲撃も存在する？

この画面写真を見ると、これまでの砲撃よりも少しエフェクトが派手になっているように感じられる。砲撃タイプの追加など、特殊な砲撃が追加されているのかもしれない。

075 ～ 077 絶大な威力の竜撃砲は健在

ガンランスの最大の攻撃といえば、竜撃砲。発射前には溜め動作（076を参照）が必要で、発射後は斬れ味を大きく消耗する、一度発射すると砲身が冷却するまで待つ必要があるといった特徴はあるが、その強力な一撃（077を参





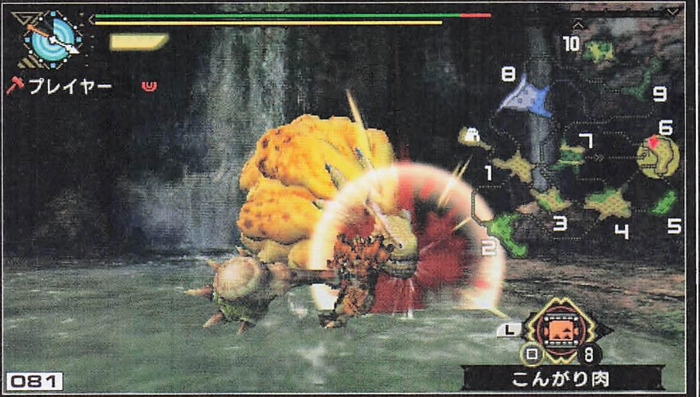








080



081



082



083



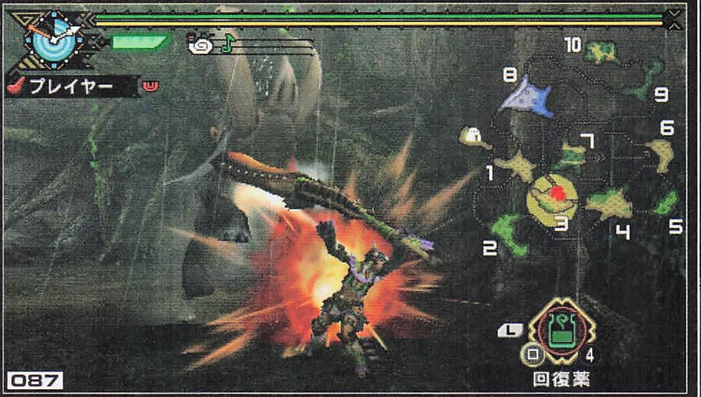
084



085



086



087



088

照）は欠点を補って余りあるほど爽快なもの。ちなみに075を見るとわかるように、発射後の反動は非常に大きい。

078 突くだけでなく振り回す攻撃も

ダッシュしながら武器を振り上げる踏み込み突き上げなど、『2ndG』からのアクションも健在。こういった攻撃から砲撃へとつないでいく連係は、ガンランスならではのものだ。

079 ガードの固さも一線級

ガンランスの盾は優秀で、基本的にはランスの盾と同等のもの。守りを固めて、一瞬の隙を突いて砲撃で反撃するといった狩り方も可能だ。

080 破壊力と素早さが両立した"ハンマー"

ハンマーはすべての攻撃が打撃系統で、モンスターのめまい状態を狙ったり、スタミナを奪ったりすることを得意とする。攻撃力が高いパワータイプの武器でありながら、抜刀中の移動速度が早く、思った以上にスピーディな狩りを楽しめるのも特徴だ。溜め攻撃からの多彩な連続攻撃も、大きな魅力となる。

081 ～ 083 めまい状態狙いに一段と特化

ハンマーの攻撃はモンスターのスタミナを奪うのに適しているだけでなく、特定の攻撃をモンスターの頭部に当てることで、めまい状態にできる。『3rd』では、081 082の回転攻撃や083の横殴りでも、めまい状態を狙うことができる。

084 085 多彩な派生を見せる溜め攻撃

ハンマーはスタミナと引き換えに力を溜めることができ、溜めた時間や攻撃の出し方によって、さまざまな攻撃を使い分けることが可能。084のように、溜めながら移動できるため、立ち回りやすいのが特徴。ちなみに『MH3（トライ）』の際に連係のつながりが調整されており、溜めⅠ攻撃からアッパーを経由して縦振りへつなぐ連係ができるようになった。

086 087 仲間のサポートができる"狩猟笛"

狩猟笛もハンマーと同様に打撃系統の攻撃を多く持つ武器で、モンスターの頭部を狙ってめまい状態にしたり、スタミナを奪ったりするのに長けている。そして最大の特徴は、演奏を行うことで、自分や同エリアにいる仲間をサポートできること。『3rd』ではこの演奏システムが変更されたほか、前方攻撃（086を参照）と後方攻撃（087を参照）が追加されて、全体的に『2ndG』よりも強化されている。

088 ～ 091 演奏システムが大幅に変更

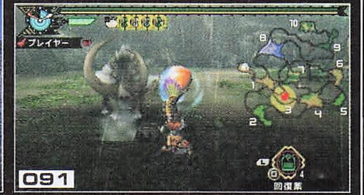
演奏をすることで奏でた音符の組み合わせで旋律を作り、体力回復や移動速度の強化など、さまざまな効果を得ることができた『2ndG』の演奏システム。『3rd』では、このシステムが大きく変更されて、非常に使い勝手がいいものになっているという。詳細は不明だが、攻撃を行うことで音符を溜めることができるほか、演奏中に特定の操作を行うと続けて同じ旋律を演奏することができ、短時間で2段階のパワーアップ効果を得られるようになるようだ。



089



090



091

画面写真を見ながらマニアックに激論

ハンター座談会 PART 3

じっくり見ると発見もいろいろ？ 画面写真の右上のミニマップ

ライト　あのあの、今回の画面写真を見てて、あたし的にがっつりとガン見しちゃったのが、右上に表示されたミニマップだったんですよね。これって、意外と重要な情報なんじゃないですか？

コジ　まだ開発中だから調整も入るだろうし、現時点でそこまで細かく見る必要はないと思うけど、気になるといえば気になるね。特に005とかを見ると、新フィールドの渓流の全体像が見られるわけだし。

ライト　ベースキャンプを出て、こう進めばジンオウガに会えるのかな、なんて、ミニマップを見ながら想像しちゃいますもんね！　あれ？　エリア1がいきなり青っぽい。川とか湖とかがあるんですかねえ？

オヌ　ミニマップの色って、必ずしも地形を表しているわけじゃないから、そのあたりは妄想しすぎなくても（笑）。でも、渓流っていうくらいだから、川はあるでしょうね。

ライト　055とか056はかなり渓流っぽいですよね。ちょっとした滝もあって。

コジ　個人的には、どのエリアがジンオウガの巣になるのか予測してたりする。ほかのエリアと比べて、やや孤立した場所にあるエリアが怪しいんじゃないかとか。って、さすがにマニアックすぎか（笑）。

オヌ　今回の画面写真を見ると、これまでに登場することが判明している孤島、砂原、水没林、凍土、火山の5つのフィールドのミニマップを確認することはできるんですよね。『MH3（トライ）』を遊んだ人だと、ちょこちょこと変化は感じられるんじゃないかと。

ライト　ここからどんな感じに調整されていくのか楽しみですね。

ハンターの装備やアイテムにも注目 どのモンスターから作れるか気になる！

コジ　今回の画面写真を見てると、ハンターの装備についてもかなり公開されたなって感じる。見たことがない装備が混ざってるし。

オヌ　075のガンランスや120の弓は、初めて見る装備ですよね。緑色のガンランスとか、黄色い弓とか。

コジ　044の赤い双剣は、炎属性で溶岩っぽいイメージがするね。

ライト　087の狩猟笛もおもしろい形ですよね。でっかい口が付いてるみたいで。

オヌ　色使いや形状を見てみると、どのモンスターの素材から作られそうか、想像できるものもありますよね。

コジ　055の太刀は、鞘の色がアジアンテイストで、『3rd』のハンターの初期装備っぽい防具とマッチしてる感じがする。

ライト　ジンオウガの素材から作れそうな武器や防具とか、見かけました？

オヌ　う～ん、なかったと思いますよ。

コジ　ジンオウガの素材から作れるとしたら、青緑か黄土色の装備になりそうな。パワフルなイメージから考えると、ハンマーとかスラッシュアックスとかが似合いそう。

ライト　そういえばアイテムを見ていて思ったんですけど、消散剤ってなんでしょうね？　089とかに出てるんですけど。

コジ　『MH3（トライ）』に出てきたアイテムで、雪だるま状態や泥まみれ状態を回復できるものだよ。『2ndG』にはなかったアイテムだから、不思議に思う人がいるかもね。

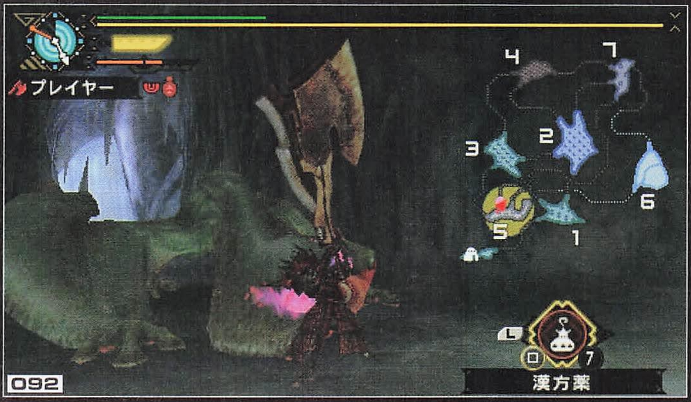
ライト　泥まみれ状態っていうのがわからない（笑）。どんな状態か、想像できません。

オヌ　ボルボロスの攻撃とかに備わった状態異常ですけど、結構ユニークなグラフィックになりますよ。ほかにも『MH3（トライ）』で追加された状態異常は多いから、お楽しみにって感じですね。状態異常を楽しむっていうのも、変な話ですけど（笑）。

コジ　アイルーやメラルーが寄ってくる状態異常とかあったしね。

ライト　なんと！　夢のような（笑）。でも、回復薬グレートとかホットドリンクとか、おなじみのアイテムはしっかり登場するみたいで、ちょっと安心しました。

オヌ　こんがり肉のアイコンとか見ると、なんとなくホッとしちゃいますよね（笑）。



092



093



094



095



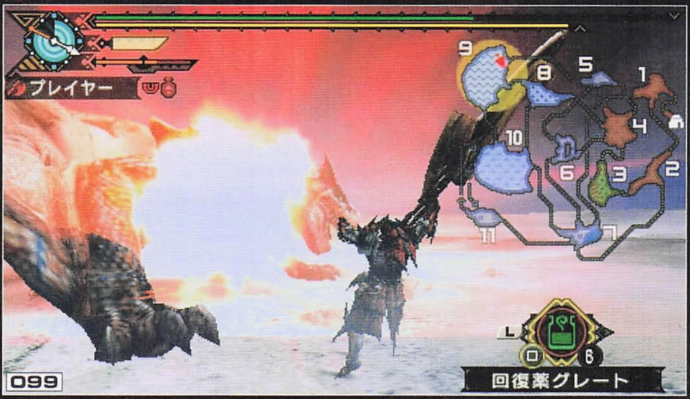
096



097



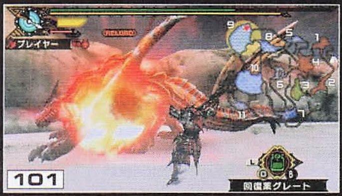
098



099



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110

092 変形が特徴の“スラッシュアックス”
『MHP』シリーズ初登場となるスラッシュアックス。この画面写真のような斧状態が基本となるが、そこから剣状態へと変形できるのが最大の特徴となる。なお、ガードはできない。

093 094 斧モードの新たな連係
斧状態は抜刀中の移動速度が速く、ややリーチが長い。武器を頭上で八の字のように振り回す093の振り回しはスタミナを消費するが、スタミナが続く限り攻撃を続けられる。なお『3rd』では、振り回しから縦斬り（094を参照）への連係が可能になった。

095 ～ 097 変形の仕組み
斧状態から剣状態への変形は、画面写真の左上の斬れ味ゲージの下にある剣型のスラッシュゲージが必要。これは納刀中と斧状態の際は自動的に溜まっていき、一定以上溜めれば剣状態へと変形できる。095のように武器を構えた状態から変形できるのはもちろん、攻撃と同時に剣状態から斧状態へ（096を参照）、斧状態から剣状態へ（097を参照）の変形も可能。

098 099 ド派手な属性解放突き！
剣状態のときのみ使える属性解放突きは、剣を突きながら力を溜めて（098を参照）、ビンの力を解放することで大爆発を引き起こす攻撃（099を参照）。非常に強力だが、大量のスラッシュゲージが必要で、攻撃後に強制的に斧状態に戻ってしまう。

100 ～ 102 剣状態はビンの効果が発揮
剣状態は抜刀中の移動が遅く、少しリーチが短いが、ビンの効果が付加されるメリットがある。このビンは武器ごとに設定されていて、その効果は永続的に続く。『MH3（トライ）』では強撃ビン、強属性ビン、麻痺ビン、滅龍ビンがあり、『3rd』では毒ビンと減気ビン（モンスターのスタミナを奪える）が追加された。

103 リロードでスラッシュゲージを回復
スラッシュゲージは、剣状態で攻撃を行うたびに減っていく。前述したようにある程度は自動的に回復していくが、ゲージが残り少なくなった際は、リロードを行うことで一定量を回復することができる。

104 105 素早い動きの“ライトボウガン”
ボウガンはさまざまな効果の弾を使い分けられる遠距離用の武器。ライトボウガンは、ヘビィボウガンと比べて攻撃力は落ちるが、武器出し中の移動速度が速い。なお、『2ndG』同様、3種類のカスタムパーツを取り付け可能。

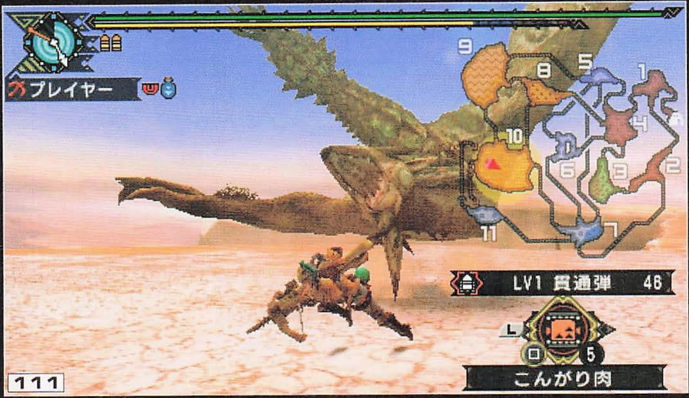
106 1発で複数の弾を連射できる強力な速射
速射とはライトボウガン専用の攻撃で、1発分の弾の消費で複数の弾を連続発射できる。一撃あたりのダメージは通常より劣るが、すべてヒットさせれば大ダメージを期待できる。

107 近接攻撃が変わった？
画面写真を見ると、近接攻撃の柄殴りに打撃系統のようなエフェクトが発生している。もしかすると、これでスタミナを減らせるかも？

108 一部の前転回避がステップに変化
回避行動は『MH3（トライ）』の際の調整が継承され、使い勝手がよくなった。射撃後に左右や後方へのステップ、前方への前転回避ができるようになり、ステップは2回まで連続で行える。また、射撃後でなくても任意に後方へステップできるようになり、そこからさらに左右へのステップなどへと連係できるようになった。

109 110 精密な射撃も可能
狙いを定める照準は、簡易照準（109を参照）とスコープ（110を参照）の2種類が存在。簡易照準は、通常の画面のまま赤いマーカーを操作して狙いを定める方法。一方のスコープは、正確に特定の部位を狙えるのが利点となる。

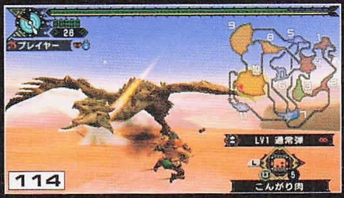
111 112 高火力の“ヘビィボウガン”
ヘビィボウガンはボウガンの一種で、ライトボウガンよりも移動速度などが遅いという欠点があるかわりに、火力が重視されていて攻撃力が高い。3種類のカスタムパーツを取り付けら



111


112


113


114



115


116


117


118


119



120


121



122

れることを含めて、基本的な要素は『2ndG』から変わらないが、『3rd』ではヘビィボウガンの短所を補って長所を伸ばすような要素が追加されている。なお、そういった変化の一種として、近接攻撃は打撃系統へと調整された。

113 回避行動が大きく進化

『3rd』では通常の射撃後に前転と側転回避が行えるようになった。ヘビィボウガンのネックであった攻撃後の隙が少なくなり、素早いモンスター相手でも立ち回りやすくなった。

114 ～ 116 しゃがみ撃ちで集中砲火！

『3rd』で初登場となるヘビィボウガン専用のしゃがみ撃ちは、多くの弾を一度に装填して連続で発射できる。ボウガンごとに利用できる弾の種類は固定で、射撃中は移動できないが、ヘビィボウガンの長所である火力をさらに伸ばせる優れた新アクションといえる。画面写真の左上の装填数のアイコンの下に表示された数字は、しゃがみ撃ち用の装填数を示す。ちなみに、リロード時の表示が通常の「LOADING」と違って「CHANGING」（116を参照）となっているなど、まだ秘密が隠されているようだ。

117 弾数を気にせずにすむ便利な“弓”

遠距離用の武器である弓は、ボウガンと違ってリロードの必要がなく、数の制限なく矢を放って攻撃できる。移動速度も速めで、フットワークの軽さも魅力だ。なお、弓の近接攻撃は、攻撃力こそ弱いものの切断系統となっている。

118 119 溜め攻撃で多彩に攻撃

『2ndG』でおなじみの溜め攻撃は、本作にも登場。これは溜め段階によって矢の飛び方や威力が変わるもので、溜めている際はスタミナを消費する。119のように、溜めながら移動することも可能だ。なお、『2ndG』で利用できた3つのタイプ（貫通、拡散、連射）が『3rd』で登場するかは、まだ明らかになっていない。

120 121 上空から降り注ぐ曲射が追加

『3rd』の新アクションとして、特殊な矢を上空に放って、曲線を描くように攻撃する曲射の存在が明らかとなった。使用するためには力を最大まで溜める必要があるが、モンスターのスタミナを奪う、頭部に当てるとめまい状態を引き起こすといった強力な効果を持つ。また、発射できる曲射のタイプは弓によって決まっており、広範囲を攻撃する放散型、一点を集中攻撃する集中型、着弾時に爆発を伴う爆裂型の3種類がある。なお、攻撃する際は120のように赤いサークルが表示されるので、岩に隠れながら岩越しにモンスターを狙ったり、頭部を正確に狙ったりしやすい仕様となっている。

122 7種類目の減気ビンが登場

弓はビンを装着することで、攻撃力を上げたり、状態異常属性を付けられたりする。『2ndG』では強撃ビン、接撃ビン、ペイントビン、毒ビン、麻痺ビン、睡眠ビンと6種類が存在したが、『3rd』では新たに、モンスターのスタミナを奪える減気ビンが追加された。

画面写真を見ながらマニアックに激論

ハンター座談会 PART 4

なんだか狩りが賑やかに見える！ オトモアイルーが2匹って楽しそう♪

ライト　シングルモード時にオトモアイルーと一緒に狩りをしている画面写真を見ると、すごく楽しそうに見えるんですよね～♪

コジ　2匹いるのは、かなり目立つ感じだね。左側に表示されたオトモアイルーの名前も、2つ並ぶと存在感が増すし。

オヌ　1匹が撤退しても、もう1匹が残っていればまだまだ大丈夫って気になれそうです。

ライト　装備をカスタマイズできるのも楽しみなんですよね♪　1匹でも楽しいのに、2匹だといろいろな着せ替えが楽しめそうじゃないですか。片方はかっこよく、片方はかわいくとか。どんな装備があるのか気になります。

オヌ　もうすぐ発売になるPSPの『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』のセーブデータがあると、特殊なオトモアイルーの装備がもらえるんですよね。ゲーム中に出てくる、デフォルメされたアイルーの顔のかぶりものっぽい装備とかがもらえるらしいんで、これもかなり気になります。

コジ　どちらかというと、性能のほうが気になっちゃうけどね。やり込み派としては(笑)。オトモアイルーについては、まだまだシステムに秘密がありそうだから、まずはそっちが気になるなあ。

オヌ　026でオトモアイルーに付いている怒りアイコンっぽいものとか、気になりますよね。こういう感情表現っぽい要素が加わると、より感情移入がしやすくなりますし。

ライト　泣きアイコンとか喜びアイコンとかあると楽しそう。フィールドで採取してて、いいものが見つかると喜ぶとか♪

オヌ　『2ndG』のときからいろいろなアクションで表情豊かな感じだったから、今回も期待しちゃいますねえ。

ライト　022で笛を吹いてるオトモアイルーとか、かわいすぎですよっ。

コジ　『2ndG』だと、オトモアイルーごとに性格が設定されてたし、2匹いると狩りの連係や役割分担がやりやすそうな気がする。早く詳しいシステムを知りたいね。

今回は画面写真がなかったけど 温泉や農場についても早く見たいっ！

コジ　武器のアクションが明らかになって、かなり『3rd』の形が見えてきたわけだけど、まだまだ謎のシステムは多いんだよね。

オヌ　スキルやオトモアイルーの装備の作り方とか、いろいろと仕掛けがあるみたいですけど、まだ明かされてませんね。

ライト　大きい要素だと、やっぱり温泉と農場ですよね。特に温泉は、めっちゃ気になってます！　『2ndG』の集会所みたいに、いろいろなアクションができるみたいですし。

コジ　温泉はアイルーキッチンの役割もあるっていうから、早くシステムを知りたいところ。かなり重要な施設みたいだしね。

オヌ　もっとロマンがあることを話しましょうよ（笑）。混浴が気になるとか。

ライト　ある意味で自分の分身のハンターが、知り合いと一緒に温泉に入るのは、ちょっと恥ずかしい気持ちもあるんですよね（笑）。いつも以上にキャラクタークリエイションに気合が入りそうな気がしてます。

コジ　好みのキャラクターを作らないと、温泉に入るたびに後悔しそうだ（笑）。

オヌ　ハダカのおつきあいになりますからね～。タオルを巻いて入るとはいっても。

ライト　農場はまだ完全に謎ですよね。インタビュー記事によると、存在するのは確実で、かなり広いってことですけど。

オヌ　今回の拠点となるユクモ村は、和風というかアジアンテイストというか、『2ndG』のポッケ村とは雰囲気が違うじゃないですか。農場も、あんな雰囲気になるんですかね？

ライト　想像するのが難しいですね（笑）。

コジ　管理人が男性から女性に変わったりするだけで、かなり新鮮な感じがするかもね。でも、それこそ農場はシステム的な部分のほうが気になるかな。

ライト　細かい部分までじっくり見るといろいろな情報が隠されてたりしますし、次の画面写真が待ち遠しいですね！

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村™



愛らしいアイルー達に会える日まで、あとわずか！　今回は、新たに明らかになったアイルー村の施設と仲間達を、名もなきアイルーが紹介。続々と判明する通信要素やコラボ情報なども掲載しているので、お見逃しなく！

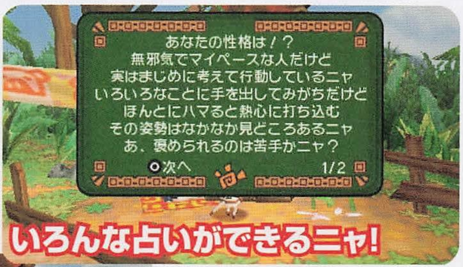
アイルーと暮らそう

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村			
2010年8月26日発売	¥3,990（税込）		
PSP	ジャンル	ETC（アイルーライフ）	冒険
	メーカー	カプコン	
	備考	プレイ人数:1人用（アドホック時は最大4人）	

村を賑やかにしていろんなアイルーをたくさん呼ぶニャ！

村が賑やかになると、個性豊かなアイルーがやって来て施設を手伝ってくれるニャ。今日も2匹のアイルーがボクの村にやって来たので、さっそく挨拶をしてきたニャ。占い師のアイルーは、プーギーパーク内で占い屋をするみたいだニャ。話によると、占ってきたアイルーは2万匹にもなるらしいのニャ。交易長は、ボクの村では取れないものを交易で持ってきてくれるらしいニャ！





▲ニャんと！　ボクの性格がズバリ言い当てられたニャ。村作りに熱中しちゃうのも性格からかニャ？　ほかにも相性占いや今日の運勢が占えるニャ。



◀さっそく占ってもらうニャ！　占い師の師匠は、「モンスター占い」で有名なゲッターズ飯田さんという人なんだってニャ。当たるかニャ～？



I LOVE アイルー 『ぽかぽかアイルー村』の周辺情報をお届け！

『ぽかぽかアイルー村』コラボ情報

グッズ化やアニメ化など、さまざまなコラボーレーションを見せる『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村（以下、アイルー村）』。発売まであと1カ月を切り、続々とコラボレーションの詳細が判明！　多方面へ展開を見せるアイルー達の快進撃はとどまることを知らない。詳しくチェックしていこう！

ハローキティとのコラボぬいぐるみが完成！



初回生産ぶんを購入した人が応募できるコラボアイテムがついにお目見え！　このコラボぬいぐるみは、8月26日～9月30日の期限内に初回生産ぶんに同梱されているチラシのQRコードからアクセスすれば応募できる。

完全新作のソーシャルゲームも！

『アイルー村』をモチーフにしたソーシャルゲームが「モバゲータウン」で配信！　モバイルならではの通信要素も盛り込まれるので期待大！

2010年8月上旬サービス開始
基本プレイ無料
（アイテム課金制）

キュートなフィギュアをゲット♥

『アイルー村』の世界観をそのままフィギュア化。高さ約4cmのフィギュアは、下の7匹にシークレットを加えて販売される予定だ。



トレーディングマスコット
モンハン
アイルー村のなかまたち

2010年8月上旬発売
各¥399(税込)

フラッシュアニメのキャストが判明！



8月より放送の「モンハン日記 ぎりぎりアイルー村 ☆アイルー危機一髪☆」のキャストが決定！『モンスターハンター』開発チームが全面協力したという本作は、「秘密結社鷹の爪」で有名なDLEが制作。おなじみのシニカルギャグを『アイルー村』の世界観でどう展開させるか注目だ。TOKYO MXや毎日放送での放送以外に、『アイルー村』公式サイトでネット配信も！

アイルー×ハローキティくじが登場！

9月上旬（予定）より全国のコンビニ＆サンリオショップ（一部店舗を除く）に、1回¥500（税込）の「サンリオ当たりくじ アイルー×ハローキティくじ」が登場。下の景品をはじめレアグッズが満載！



※コンビニエンス向けとサンリオショップ向けで、景品ラインナップが一部異なります。



ちなみに 『アイルー村』はこんなゲームだニャ！

『アイルー村』は、『モンスターハンター』シリーズで活躍するボク達「アイルー」が主役なんだニャ。ボク達が住むアイルー村は緑あふれる大自然のなかにあって、みんなで仲よく村作りをしているんだニャ。ボク達の村にはたくさんの施設があるんニャけど、最初に来たときは何もない村だったんだニャ。畑を耕したり、探索クエストに行ったりして入手した素材をもとに施設を作っていたら、村の噂を聞きつけたアイルーがやってくるんだニャ！　毎日おしゃべりを楽しみながら、のんびり暮らしているニャ♪　みんなもぜひ遊びに来てほしいニャ～！

村ではまだまだたくさんのコトができるニャ～！

▶「通信プレイ」で、お友達に村自慢もできるニャ。他のお友達のアイルーの村も気になるところだニャ。





◀村を賑やかにするために、みんなでクエストに行くニャ！　普段の生活とは違って、かなりスリリングだニャ。





◀村の交易品を運んできてくれる交易長さんニャ。大きな荷車を押す彼はカッコいいニャ。



◀交易長のもとで働く商人のようだニャ。何か珍しいアイテムが欲しくなったら、相談してみようかニャ？　何か新しい情報がないか、聞きにくるのもいいかもしれないニャ。

▶ちょっと寡黙だけど信頼できそうな交易長だニャ。トレードさんというらしいけど、名前にちなんだ仕事をするのかも？　後ろの船乗りっぽい帽子をかぶったアイルーも気になるニャ。



※上で紹介しているコラボアイテムは、開発中により、仕様および外観が変更になる可能性があります。



キッチン



▲レシピを指定して素材を渡すと、村のアイルー達に料理を作ってくれるニャ。料理長のおいしい料理を食べたみんなは、探索クエストでもやる気マンマンに……？



料理長

ボクの村を紹介しちゃうニャ！ わくわくアイルー村ガイド♪

村の住民が増えると さらに楽しい生活が待ってるニャ♪

今度はボクの村を紹介するニャ！　あ、その前に、なんでこんなに村が賑やかなのかを説明しようかニャ。それは、施設を拡張・カスタマイズするために必要な「ぽかぽかポイント」をいっぱい集めたからニャ。このポイントは、クエストや採掘で入手した素材（アイテム）との交換でもらえるんだニャ。施設が充実すると特別な知識を持ったアイルーが集まってくるニャ！

ギルド



記録係



◀このギルドは最初テントだったんだニャ。たくさんの素材を集めて作って大きくしたニャ。



▶アジア風のギルドだニャ。ぶら下がった赤い提灯が、お祭り気分を盛り上げるニャ！



▲ギルドを拡張すると内装も変えられるニャ。装飾品を作ってくれる工芸家に頼めば、家具も作ってもらえるニャ。インテリアコーディネイトも楽しめるニャ。



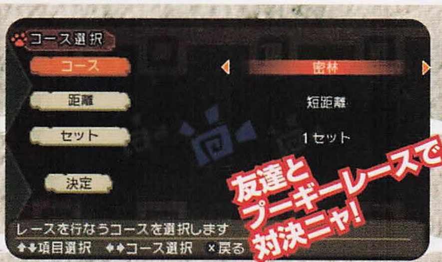
工芸家

START! プーギーレースが始まるニャ!!

ボクの村でできたばかりの施設、プーギーパークを紹介しちゃうニャ！　ここでは村にいるプーギーに乗ってレースが楽しめちゃうんだニャ。さらに通信プレイなら、最大4人まで同時にレースが楽しめるニャ。順位によっては賞品がもらえるから、がんばるのニャ！　ちなみにプーギー達が着ているいろいろな勝負服（？）にも注目ニャ。服によって能力が変わったりするのかもしれないニャ？



▲プーギーラブの園長は、世界はプーギーを中心に回ってると思ってるニャ。プーギーの帽子がイカしてるニャ～。



友達とプーギーレースで対決ニャ!

▲レースに出走する前に、コース・距離・セット数を選ぶニャ。コースは砂漠や密林などいろんなフィールドがあるニャ。

お気に入りのプーギーで出走ニャ!

プーギーレースは4匹のプーギーが競い合うニャ。コース内のアイテムを取り合いながら1位を目指す、エキサイティングなレースなのニャ。さっそく出走準備をするニャ。



◀たくさんいるプーギーのなかから、お気に入りを1匹選ぶニャ。プーギーによって能力に差があるかもしれないから、普段お世話しているときにチェックするのニャ！



▶出走前にはエサを与えることをオススメするニャ。効果的なエサを与えれば、プーギーの能力がグンと上がって、レースを有利に進められるニャ。どれにしようかニャ？

海岸コースでレース開始!!



▲今回のレースは海岸コースで競い合うニャ。ギャラリーもたくさんいて緊張するけど、気を引き締めてモチロン優勝を狙いにいくニャ！



いきなりのタックルニャ!

▲タックルでライバルを足止めするニャ！　プーギーレースは速く走るだけじゃダメなのニャ。この駆け引きがアツくてたまらないニャ～ッ!!

スクープ！『アイルー村』と電撃がコラボレーション！





◀見てニャ！ 見てニャ！ ポリタンのお洋服をゲットニャ‼



▲ビビットな黄色いカラーが陽気で元気な感じだニャ！ ポリタンの顔マネもしてみたけど、似てるかニャ？

虫捕り場





◀虫捕り係に効果的なアイテムを渡すと、虫を集めてくれるんだニャ！ 拡張することでも虫は増えるニャ。



▶大物かと思ったら虫のぬけがらだったニャ。これも役に立つのかニャ～？

採掘場





◀アイルー村のはずれには採掘場があるんだニャ。これも採掘長が来てくれたおかげだニャ。



▶珍しい鉱石を掘り当てられれば、ギルドの拡張や交易なんかに役立ちそうだニャ～。

宴

▼村の広場では「宴」を開催できるのニャ！ こんがり肉の隣にいるマツリちゃんは宴が大好きで、みんなを楽しませてくれる女の子なのニャ！





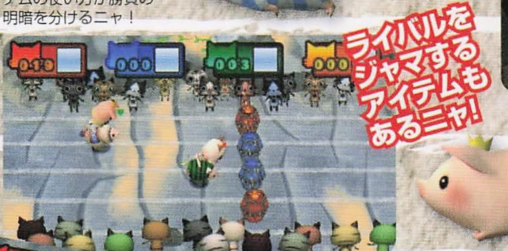
◀僕の隣にいるのは、アイルー村の畑を管理している農場長なのニャ。村で採れた新鮮な野菜はおいしくて、たくさん食べちゃうニャ。



▶宴の最中は軽快な音楽が流れていて、踊り出すアイルーもいるニャ。今日ばかりはマジメな長老も楽しそうだニャ♪

▼コース上にはタル爆弾など競争相手をジャマできるアイテムがあるニャ。これらのアイテムの使い方が勝負の明暗を分けるニャ！

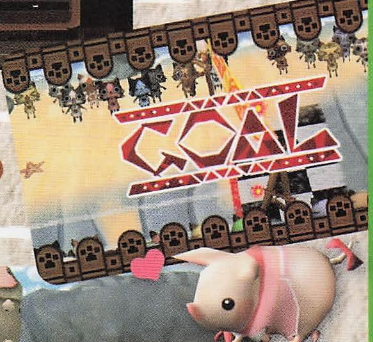






◀▼ゴールすると順位に応じてアイテムがもらえるニャ！ 今回はサツマイモをもらったニャ。







▲障害物に激突すると一気にスピードがダウンしちゃうニャ。踏み切りジャンプ板をうまく利用すると、大ジャンプで一気に前へ進めるニャ！



◀ニャ～。今日は惜しくも2位にだったニャ。レースは、ゴールした順位ポイントの合計で総合順位が決定する仕組みニャ。



マイアイルーの着せ替え

ボクの村ではまだできないんニャけど、お洋服を着替える場所が存在するらしいのニャ。そこにはいろんなお洋服があって、オシャレが楽しめるらしいのニャ！ キティちゃんの服もあるのかニャ～？



▲衣装係がチェックをしてくれるみたいニャ。



▲これはギルドにいる工芸家の服だニャ！

『MHP 2ndG』との連動

『モンスターハンターポータブル 2nd G』で活躍したオトモアイルーが村にやってきたニャ。いろいろ会話したニャ。



▲旦那さんのことを話してくれたニャ。

ギャラリーモード

ギャラリーでは、『アイルー村』に関する資料を閲覧できるニャ。イメージボードも見られるようになってるニャ。



▲ギルドの初期設定だニャ。美麗だニャ～。



▲「モンハン部」で募集したオリジナルアイルー画から厳選した作品を見られるニャ。実は占い師は募集の最優秀キャラクターだニャ。



俺だけの狩られ道

誰にでも忘れられない「俺だけの」狩られ道がある

大好評のtwitter企画スペシャルということで、今回のテーマ「グラビモス」について、語り尽くしちゃってます！　意外とかわいい？　鎧竜のあれこれに……モンハンなう！

モンスターハンターポータブル 2nd G		
発売中（2008年3月27日発売）	UMD版:¥2,100（税込）／DL版:¥1,600（税込）	
PSP	ジャンル	ACT（ハンティングアクション）
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数:1～4人

ACT　協力

twitterでモンハンを語るコーナー　モンハンなう　ハイパー



今回はいつもの電撃スタッフによる「俺だけの狩られ道」エピソードはお休みして、大好評のtwitter雑談イベントの模様を大ボリュームでお届けしていく。名うてのハンター達が、テーマの「グラビモス」の思い出や質問をぶつけ合い、最高の盛り上がりを見せてくれた本イベント。なかには今後に期待する予想（？）が飛び交うといったことも!?

グラビモスってかわいい！

【今回の雑談に参加した電撃の関係者】
kararemichi＝電撃ゲームメディア主筆・倉西、moo_SYUKYUKAI＝電撃PlayStation編集長・西岡、gameosho＝電撃ゲームス編集長・千木良、AOGEYAROU＝電撃PlayStation・青毛野郎、ojsenpai＝電撃ゲームス・男塾先輩
※上記の英字の名称はtwitterでのそれぞれの名称になります。それ以外の名称は一般ユーザーの方になります。

moo_SYUKYUKAI：グラビモスは弓に限る。あ、まだ始まってなかった。
kararemichi：じゃあ、フライングも出たんではじめましょうか。電撃さんの『MH』関係スタッフがお送りするツイッター雑談会。今日のお題は、グラビモスです。
gameosho：遅れた～！　よろしくお願いしまっす。
moo_SYUKYUKAI：まず最初に言っておきたいのが、グラビモスはかわいいってことです。
kawapi：モスと間違えているのでは？
hiochu：モスよりかわいいもん！
kararemichi：モスよりはかわいいと思います、確かに。
Hio_Siya：エリア移動時のグラビモスの歩き方可愛いw
AOGEYAROU：転がるグラビモスはかわいいよね。
ojsenpai：俺の推しメンにはかなわないけどね。
moo_SYUKYUKAI：とにかく仕草がかわいいんです。ほんとは戦いたくないんだと思う、グラビモスは。あ、でも黒は凶暴だ。
hiochu：一番かわいいのは剥ぎ取りするとき、体内に入って裏側から見たグラビたんのお顔だお！　←わかる人にはわかる
AOGEYAROU：狂ったように熱線を吐き続けるグラビモスは熱線カワイイ。
Hio_Siya：初めて熱線を回転回避成功したときは感動しました。
AOGEYAROU：同じく『2（ドス）』のころですが、ガード性能で初めてガードしたときの体力の減りっぷりには感動しました。
moo_SYUKYUKAI：ガード強化ってダメージの軽減効果がないよね、『2nd G』だと。食らうのと同じぐらい減る。
kararemichi：男塾先輩と福岡に行って、おしゃれなカフェで涼んでるときに真顔で「グラビモスっすよ、倉西さんのモンハン観が、根底から崩れますから」と言われたことを思い出した。
ojsenpai：まったく覚えてねぇっす。
kararemichi：まぁ、そんなもんだよ。
gameosho：wwwww
ryoppe_block：グラビモスといえば「双璧！黒き熱風」じゃないですか？　怖くて行ったことはないですが。
moo_SYUKYUKAI：あれはカオスです…。
kararemichi：でも、ソロでクリアしたことあるょ。
moo_SYUKYUKAI：ウソだ…。
kararemichi：え？　あるよ。一頭ずつ相手しながら……あ、カンチガイしてた！　失礼しました。無理です。
moo_SYUKYUKAI：見栄はりましたね…。
kararemichi：すいません、ウソつきました。42にもなって、ゲームのことでウソをつきました。
hiochu：私は弓メインでしかも貫通弓縛りでやってきてるんで、グラビたんはだいすきですはぁはぁ。
Rinko71：私は双剣でおなかに乱舞でバカって割れちゃうのがだいすきですはぁはぁ。
kararemichi：気持ちはわかる！　のですが、どうもアラフォーハンターなので、ガンナー系でいつの間にか割れた！　という方が好きだったりします、楽っていうか。
nelotan：私はライトボウガンで行きます。
kararemichi：おすすめのライトボウガンと弾はなんですか？
nelotan：貫通弾使えるやつですかねぇ。
noranekodotocom：睡眠弾で眠らせるのがガンナーの十八番。
ajt0g：ライトボウガンは拡散弾が使えることが必須条件。
kararemichi：僕も一時期、貫通弾が大好きでした。でも、そのころはまだこわくてグラビモスには近寄れませんでした……。
ojsenpai：ガンナー人気あるな。
moo_SYUKYUKAI：グラビモスの麻痺ビクビクはどうなの？　ビクビクフェチの青毛さん。
AOGEYAROU：あんまり動かなくてつまんないですよね。
kararemichi：モノマネしてみて。
AOGEYAROU：ケ、ケオオ……。
moo_SYUKYUKAI：…………。
kararemichi：部位破壊も特徴的だね。
moo_SYUKYUKAI：部位破壊したあとのたじろぎかたは罪悪感が生まれます。ほんとに痛そうだし。やめろよー的な。
AOGEYAROU：グラビモスの破壊した腹を攻撃するのは、口内炎の傷口を攻めるようで、気が引ける。
moo_SYUKYUKAI：罠かけて爆弾と水双剣ですよねー。
kararemichi：そういえば、あれ、あれ……えぇっと、村クエストでさぁ、火山に置いてある爆弾岩だけで倒せるクエストあったよね。うちの攻略本に書いてあってw うまくいったときは小躍りした。
moo_SYUKYUKAI：賢いですねそれー。
kararemichi：雑誌とか攻略本に書いてあることってさ、けっこうできないじゃん、俺の場合orz それができたから『MH』ってすごいと思った。
moo_SYUKYUKAI：狩られ道さんはうまくなっちゃったんですよ（遠い目
kararemichi：まだ全然だったころの話だよ。ちゅうか、にぶった！　とても恥ずかしくて黒毛にも書けないようなことがあった！
ajt0g：ガード性能と心眼付けたガンランスで腹の下からずっと攻撃。
kararemichi：ごろんごろんはガードで？
diojinnakazumi：なんすか？　ごろんごろんって。
kararemichi：転がるじゃないですか、ヤツ。それです。
diojinnakazumi：え……？　それってもしかして……ただの「ダウン」なんじゃ？
kararemichi：そ、そうですね……。
ajt0g：脚に攻撃しなければ大丈夫なはずです。
kararemichi：そうなんですか！　知らなかった！
moo_SYUKYUKAI：ごろんごろんは受けるのが礼儀です。
kararemichi：プロレスかよ。
moo_SYUKYUKAI：その突っ込みは先輩にされたかった。
ojsenpai：たしかにまぁ、グラビモスってプロレス的ですよね。ブレーキの壊れたダンプカー的な。そういう意味ではディアブロスよりもロープワークができていると評価せざるを得ない。
kararemichi：よくわかんない、それ。
ojsenpai：走り回ったと思ったら、熱線で勝負決めにきたり……。プロレスですよね。
moo_SYUKYUKAI：グラビモス亜種が2頭いて、こんな状態だったら、目も当てられない状況に……。
Rinko71：すぐ落ちちゃいますよw　協力プレイならキャーキャー言って楽しそう。
ajt0g：熱線は回避性能＋2で意外と簡単に避けれる。
hiochu：今グラビモス狩ってて気付いた!!! グラビたんの萌え行動は、エリア移動するとき！ あと、溶岩から|ω・)ちら見してるとき!!!
noranekodotocom：なかなか、かぁいいじゃないか！　引っ込み思案だけど、やるときはやる子ってイメージ。
kararemichi：グラビモスって、溶岩の中

俺たちで狩られ道

久しぶりに集まって狩ってみたら…

はい。そんなわけでいきなり始まりました「俺たちで狩られ道」のコーナー。大そうな名前が付いてますが、まぁ、なんてことはないです。ただ集まって狩りするだけの企画ですから。あ、ご紹介が遅れましたが担当編集の男塾先輩です、もう夏ですね。ビキニ。

さて、電撃ゲームスで『2ndG』のページができてから、電撃のモンハン関係者による思い出語りやtwitter企画などやってきましたけどね、実は最近は集まって一緒に狩るなんてことがとんとなくなりまして。じゃあ、これを機会に「みんなでモンハンやろうぜ！」と勢い勇んで予定を立ててみたものの……。

「ごめん、今日無理だわ」

いきなり狩られ道おじさんからこんな発言が。まぁね、なんか忙しいみたいっすよ、よくわからんけども。自分に言わせれば「モンハン以上に重要なことってなんだよ」と問いたい。最近の狩られ道おじさんはすっかりハンターとしての魂が抜けてしまったような気がする。ような気がするけども、実はこっそり新キャラのkararecoなんて女子ハンターを作って楽しんでいる模様。なんていうか、こっそりなんてもったいないっす。みんなでやりましょうよ！　どんだけシャイなんすか、アンタ。

「いや、今訓練所でいろいろやってるから」

ダメです。完全に牙を抜かれた牙獣種です。これではただの獣です。黒い獣。タスマニアデビルのようなもんです。あぁ、でもタスマニアデビルの牙は結構やばいので、おじさんはただのタスマニア……もうマニアでいいや。うん。

狩られ道おじさん、あらためマニアさんを筆頭に、電撃ゲームス編集長のおしょうさん、電撃PlayStation編集長の西岡さん、電撃PlayStationの青毛野郎といったそうそうたるメンバーによる超絶神プレイを期待してくださった読者のみなさん、すいません。今回は、このような空中分解がありまして、みんなで狩りをすることができませんでした。罰として今夏は自宅でのクーラー使用は禁止したいと思います、おしょうさんが。エコね。

先輩は考えました。
まさかこのまま「何もやりませんでした！　かわりに先輩の1人京劇「桃園の誓い」をお送りしたいと思います」とはいきません。いや、別にやってもいいですけど、完全に事故でしょう。事故はいけません。

からでもけっこう正確に熱線してくるじゃないですか。見えてんのかなぁ。
hiro2sg：狩猟笛使いにとっては辛すぎる！
kararemichi：狩猟笛1人はしんどそうですね…。
batoubuttetsu：アドパ初期にブーメラン縛り企画を始めて、グラビモスの尻尾をブーメランで切断しようということになって4名で30分くらい投げまくって切断成功。誰の一撃で切れたのかモメタw
kararemichi：30分かかるんですね……。
moo_SYUKYUKAI：あと言いたいのは、グラビモスは尻尾から2回剥ぎ取れるのが偉大です。バサルモスの尻尾は切ると泣きたくなるぐらいかわいいです。
ryoppe_block：グラビたんの切断された尻尾抱き枕が欲しいです。
Rinko71：イイ！
hiochu：グラビたん人形プレゼント企画？(・ω・)
noranekodotocom：沼地でエリア移動してるとこのグラビたん希望！　ひょこってやつ。
hiochu：もちろん通常種と亜種のペアで!!
kararemichi：つい、バサルモスの話をしそうになる。かわいいから。
moo_SYUKYUKAI：「バサルモスの季節」は武器の試し切りに最適ですw
kararemichi：か、かわいそう。俺、岩竜の涙って言葉にじ～んとくるんだよ。ほんとだよ。
AOGEYAROU：なんとなく関取の引退会見を想像した。
moo_SYUKYUKAI：www
kararemichi：バサルモスなら、48頭いて、総選挙とかすればいいと思う。引退したらグラビモスになる。
ojsenpai：徳○さん呼べるくらいになってほしい。ちなみに引退ではなく卒業。
kararemichi：細かいな。
hiochu：閃光玉の効果が1番辛いのがグラビモスだとおもう。鳴いてばっかで。あ、泣いてるのかな(´;ω;`)
AOGEYAROU：だが、想像してみてほしい。高級耳栓があったときのことを……。
hiochu：近接みんな耳栓つけてなくて、弓な私は矢で起こすの大変でしたww
batoubuttetsu：狩猟笛使いのワタクシが聴覚保護をば1つ。
ojsenpai：耳栓ないと大変！　すぐピンチになっちゃう！
mikoshi：同情するなら秘薬くれ！
kararemichi：昔は編集部のみんながくれたよ。『2nd』のころは。『2ndG』になったら、くれなくなった。
mikoshi：ウカムルバスの冷気にあてられたんですね。
Hio_Siya：『MHP3』では希少種出たりして。
AOGEYAROU：新しい亜種、グラビモス繁殖期。
kararemichi：もしいたら、色ってなんでしょうねぇ。
moo_SYUKYUKAI：金ですね。見たい。
kararemichi：えー、金ー？
Hio_Siya：赤ですかね。
kararemichi：『MHP3』のテーマカラーですからね。いいかもしれないですね。
ojsenpai：赤いグラビモスは通常の3倍…かわいい♪
kararemichi：3倍も強くなられたら泣く。
diojinnakazumi：こっちが3倍速で落ちますね。間違いなく。
moo_SYUKYUKAI：赤もいいかもしれないですね。
kararemichi：なんか編集長っぽい。
moo_SYUKYUKAI：なんか流せないこの発言w
kararemichi：ふりだよ、ふり。ほら、せっかくだからあの話書けば？
moo_SYUKYUKAI：電プレの誌面刷新1発め表紙が『MHP3』で超かっこいいことですか!?
kararemichi：え！ そうなの！
moo_SYUKYUKAI：内緒だったのにぃ！ もぉおもわずぅ。
AOGEYAROU：キモス。
moo_SYUKYUKAI：青毛クビ。
kararemichi：グラビモスな話じゃないけど、なんかいいオチじゃんw
Hio_Siya：今回は青毛さんクビで締め？
AOGEYAROU：お暇をいただきます。
moo_SYUKYUKAI：お疲れ＾＾
kararemichi：じゃあ、いいネタ振りがあったんで、西岡さん、締めてください、ケ、ケオオ……。
moo_SYUKYUKAI：そんなわけでグラビモスはかわいくて恋のキューピッドで青毛おつってことでお疲れさまでした＾＾
AOGEYAROU：ちょっと婚活してきます。
kararemichi：黒いのは身重だよ！　凶暴になってるから気をつけて！
Rinko71：一緒にいると焼けちゃうのよ！
moo_SYUKYUKAI：ケ、ケオオ……（これにて終了！）

グラビモスの麻痺ビクビクはどうなの？（西岡）ケ、ケオオ……（青毛）



これがグラビモスの麻痺ビクビクだ!

◀青毛野郎の大好きなモンスターが麻痺っているところ。グラビモスのそれは、青毛的にあまり評価は高くないようだ。というか、どういうのがいいのか、まったくわからないのだが……。その道は険しいようだ。



意外とでかくてかわいいグラビモスの尻尾♪

▶今回の雑談で話題だったのは「グラビモスはかわいい！」という意見。なかでも尻尾人気はかなりのもので、「尻尾のアクセサリや抱き枕があったら買う！」といった、かなりマニアックな意見もあったり。



鎧竜 グラビモス

主に火山や沼地に生息する大型モンスター。睡眠ガスを放出したり、危険な熱線で襲い掛かる。熱線を放出したままなぎ払うなど、攻撃のバリエーションも豊富にある。通常種、亜種ともに主に水属性が弱点。

そこでいろいろと考えた結果、「こうなったら自分でなんとかするしかない！　俺がハンターだ!!」と盛り上がり、編集部を飛び出しました。外は炎天下。この俺の決心など数秒で氷解してしまうには十分過ぎる暑さで、右手にPSP、左手には最近ちまたで話題のガリガリ君梨味を握りしめ、向かった先は自宅でした。そう、帰宅したのです。ただし、これは勇気ある撤退と見ていただきたい。なぜなら秘策があるのです。

自宅にいながらにして複数人と楽しめるプレイ……と書いてしまうとちょっと淫靡な感じがするのでストレートに書いちゃいますけど、アドホックパーティやろうと思いました。ここでアドホックパーティを知らない熱き血潮の兄弟達に簡単に説明すると、PS3を介して遠くにいるプレイヤーと一緒にPSPのゲームで通信プレイが楽しめるサービスのことなのである。今まで電撃のモンハン企画では、たびたびお世話になってきた科学の粋を集めたハイテクシステムに、今回もお世話になろうと、そういうことなのです。

では、何をやろうかと思ったのですが、自分もかなり久しぶりのプレイなので、ここは軽くリハビリも兼ねて比較的狩りやすいモンスターのクエストを受注しようと思いました。ただ、神は試練を与えてきました。

「クエスト貼りまーす」

一緒に回ってくれることになった方は、まぁある程度こっちの状況というか自分のことをわかってくれており、あぁ、きっとババコンガとかフルフルあたりをチョイスしてくれるんだろうなぁと思っていたのですが、とてもおいしい選択をしてきました。泣く子も漏らす「武神闘宴」の開幕です。ニクいチョイス！　よーし、久しぶりだけど俺と出会ったことを後悔させてやるぜ！

ごめんなさい。後悔したのは自分でした。最初のナルガクルガでまさかの3落ちです。いや、言い訳をしますとね、火事場力をね、狙ったんですよ。狙うのは誰にでもできることで、返り討ちにあったんですけどね。このままで終わるわけにはいかないので、ショウグンギザミやグラビモスといった段階を追ったリハビリにより、自信と感覚を取り戻し、再度「武神闘宴」にチャレンジ。武器は困ったときのダークネス。ガード性能＋2にガード強化も付けて、もう完全にひよってるだろオマエと言われても何も言えませんが、狩れればいいんです。

さて、結果としては落ちることなくクエストをクリアすることができました。一見すると完璧な狩りだったように一緒に回った方々は思うかもしれませんが、ここでカミングアウトすると、実は久しぶり過ぎて砥石の存在を忘れていたのです。ボロボロのランスで闘技場を走り回っていたのも、青春の1ページということで。

twitter企画に関するお願い

今回の雑談イベントに参加された方、ありがとうございました！　今後も、電撃各誌ではtwitterを使用した企画を掲載させていただくと思いますが、あらかじめご了承いただきたい点がございます。本企画に関連してツイートしていただいた内容、また、ツイートしてくださった方のアカウント名は、事前事後の連絡なしに雑誌掲載される場合があります。この点をご了承いただいたうえで、ぜひぜひ積極的にご参加ください！



『MH3（トライ）』プロデューサー
辻本 良三
『MHP 2nd』以降、『MH』シリーズのプロデューサーを務めているキーマン。作品全体を見すえて、プロデュースの手腕を発揮。

『MH3（トライ）』ディレクター
藤岡 要
グラフィックデザイナーを経たのち、初代『MH』でディレクターを担当。シリーズの世界設定の生みの親としても知られる。

水中という新たな舞台への挑戦は『MH』の作り方の根本を変えた

――前回のモンスターに続いて、今回はフィールドをテーマにお聞きしたいと思います。『MH』シリーズを開発する際はモンスターの優先順位がかなり高いということでしたが、フィールドはいかがでしょうか？

辻本氏（以下、敬称略） 実は、これまでの『MH』シリーズと『MH3（トライ）』では、フィールドに対する考え方がかなり違うんですよ。

藤岡氏（以下、敬称略） 『MH3（トライ）』では、まず「フィールドでの遊び」というものをしっかり考えたいというコンセプトがありました。また、水中での狩猟を作ると決めていたこともあって、それを前提として設計しておかないと後付けしにくい要素が多かったんです。そのため、なんらかの条件で壊れるような特殊な地形については、初期段階から意識して盛り込みました。それはモンスターについても同様で、これまでの『MH』シリーズはまずモンスターがベースにあって、「こういう地形があるとおもしろいよね」という感じで地形を後付けする部分があったんですが、『MH3（トライ）』では地形に関する仕組みを入れることを前提にして、「だからモンスターにこんなアクションを入れよう」という流れで作っていった部分があるんです。

――従来はモンスターありきで決められていた部分が多かったのが、今回はフィールドありきで考えていった部分もあるということですね。

藤岡 そうですね。フィールドに関しては、やはり絵作りから始まって、モンスターに適した地形ということを考えてデザインすることが多かったんですが、『MH3

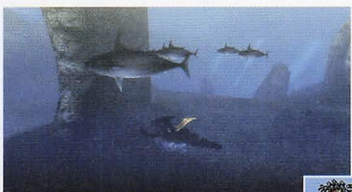
開発秘話とイベントクエスト攻略の2本立て

今だからこそ明かせる開発秘話満載のインタビューと、ネットワークモードで受注できるイベントクエストの攻略情報。『MH3（トライ）』をとことん掘り下げる、2本の連載企画をお届けする。

モンスターハンター3（トライ）
発売中（2009年8月1日発売） 通常版：¥7,340（税込）／限定版：¥8,490（税込）※

Wii			
	ジャンル	ACT（ハンティングアクション）	ACT
	メーカー	カプコン	協力
	備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応（有料）	

［水中での狩猟］
『MH』シリーズ初の新たな試み



試行錯誤を重ねてようやくたどりついた操作方法
最終的な操作方法は「カメラを動かして、向いている方向に進む」というシンプルな形。直感的な操作が決め手だったという。



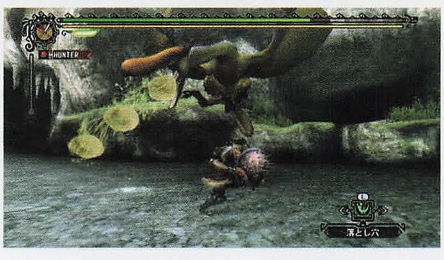
無用な複雑さは排してあくまでも気持ちよさを優先
酸素や息継ぎの概念はあるが、そこまでシビアではない。大切にしたのは、水中を自由に動きまわれる気持ちよさとのこと。



水中ならではの動きを見せる海竜種ラギアクルス
モンスターのデザインやモーションも、水中特有のものにするべく苦心したという。水中の存在が本作に与えた影響は大きい。

［孤島（モガの森）｜大海原に浮かぶ絶海の孤島］





沿岸の一角にモガの村があり、その周囲には起伏に富んだ森が広がる。ほかの地域では類を見ない多種多様な動植物が存在し、大型モンスターも多数生息しているのが特徴。洞窟や水中など、フィールドとしてのバリエーションも豊富で、本作の狩りの要素を一通り体験できる練習場所のような設計となっている。

※限定版にはクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

(トライ)』ではもっとダイナミックにやりたいと思って、デザインの段階から派生する要素を意識しました。
――本作の象徴であるモンスターとして、最初にラギアクルスをデザインしたとのことですが、やはり水中というテーマもかなり初期の段階からあったんですか？
辻本　一番初めからありました。水中を作りたいよねと。ある意味、『MH3（トライ）』は水中というフィールドへの挑戦から始まったといっても過言じゃないかと。
藤岡　僕の気持ち的には、『MH3（トライ）』が水中オンリーのゲームになってもいいや、くらいの気持ちがありました（笑）。もちろん、実際には地上とのバランスを考えましたが、水中での狩猟だけで1本のゲームが成り立つくらいのおもしろさにしないとダメだと思ってたんです。それくらい水中に対しては本気でしたね。
――水中に関してはかなり苦労されたそうで、2008年9月のTGS（東京ゲームショウ）でプレイできるものを出す直前ギリギリまで、試行錯誤があったそうですが。
藤岡　特に操作面ですね。今までは地面を基準に前後左右にハンターを動かせばよかったところが、上下にも自由に移動できるようになるので、プレイヤーが考えないといけないことが複雑になります。だから、操作方法はなるべくシンプルに、地上の延長線上でそのまま水中での狩猟も楽しめるようにしたかったんです。ギリギリまで試行錯誤して、腹をくくったのがTGSですね。
辻本　本当に難航しましたね。TGSの3～4カ月くらい前までは、水中の操作方法はまったく違ってましたし。
藤岡　初期はモーションセンサーを使っていた時期もありましたね。上へ進みたいときはWiiリモコンのヌンチャクを上に傾けて、下に進みたいときは下に傾けるという感じです。今とは操作感覚が完全に違っていて、それはそれで新しい感じがして悪くないと思う瞬間もあったんですけど、モンスターとハンターとのやりとりが始まると、どうしても瞬間的なやりとりでハンターが後手後手になってしまったんです。反応が遅れたりと、思ったように動けないことがあって、やはりこれは違うかもと思って作り直す……という試行錯誤をずっとしてましたね。
――水中という3D空間で自由にアクションができるという部分で、調整の難しさはありましたか？
藤岡　距離感の問題が大きかったですね。3Dで自由に移動できるものって、距離感がつかみにくくて、自分がどのあたりにいるのかが、わかりにくくなりがちなんですよ。目的地とかモンスターとか、アプローチしたい場所に対して的確にアプローチできるかが、大きな課題でした。その解決策として、水中を高さで分けて3エリアにする案もあったんです。水上付近、水中、水底付近と、かっちりとラインを持たせて移動するような割り切った仕様ですね。でも、これだと縛りが強すぎて、全然気持ちよくなかったんです。それじゃあ、せっかく水中という新しいフィールドを作った意味合いが薄れてしまいます。そこで、とにかく自由に上下に動ける仕様のものを試作してみたら、その感覚が非常にいい感じで手ごたえがあったんですよ。これを直感的に操作できれば、それが一番いいよねということで、現在の仕様に至りました。
辻本　それからもう1つ、水中のエリアは広さのバランスがとりにくくて大変だったんですよ。
藤岡　地上のエリアと同じ感覚で水中のエリアを作ってみたら、なんだかやたらと広く感じたんですよね。なんでかなと考えてみたら、それは上下にも動けること、つまり高さの概念があったからでした。平面を直線的に移動するんじゃなくて、高さがある立体的な空間を移動できるぶん、実質的な距離が伸びるんですよね。それもあって、モンスターとハンターがすれ違いまくるというケースが出たりして困りました。かといってエリアを狭くすると、今度はモンスターとの距離が近くなりすぎますし。そういった部分でも、水中は試行錯誤が続きました。でも、地上と水中をシームレスに行き来できることが実現できると、それぞれでアクションの感覚に違いが生まれて、どんどん気持ちよくなっていったんですよ。
辻本　ドボンと水に入る瞬間が快感になったり（笑）。
藤岡　そもそもの欲求はそこなんですよ。シンプルに「水中に入りたい」という気持ち。これまでの『MH』シリーズでも、きっとガノトトスとかが泳いでいる水中に直接飛び込みたいって思った人は多いですよね（笑）。そういう壁をなくしてあげたいという発想と、それが気持

PART II（次ページ）へ続く

あなたの知らない 『モンスターハンター3（トライ）』

MAKING of 『MH3（トライ）』

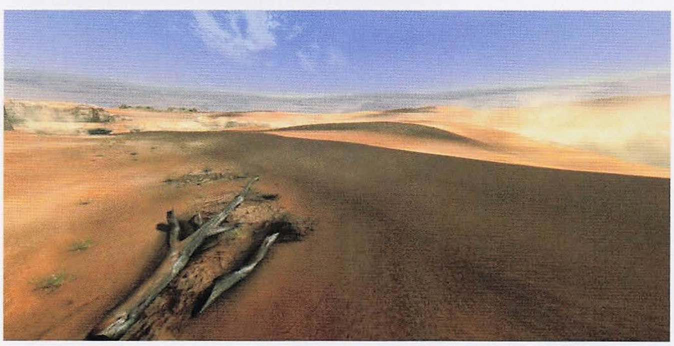
『MH』シリーズのカギを握る開発スタッフの2人にインタビューを行い、"『MH3（トライ）』ができるまで"の過程を探る。第2回となる今回は、狩猟の舞台となるフィールドに関する考え方や開発時のコンセプトをお聞きした。

[#2 フィールド]

[砂原｜丘陵地帯に広がる草原と砂漠]



気温が高く、乾燥した地域にある狩り場。荒地だけでなく、草原や水場もあり、環境に適応した生物が生息している。砂漠地帯は、昼は太陽が照りつける灼熱の地だが、夜は一転して寒冷地に。温度差の表現や背景の自然物には取材体験が生かされており、じっくりと見わたしてみると発見があるかもしれない。



[水没林｜その大半が水に沈む熱帯の森林]





熱帯の湿地に広がる森林。地域一帯のほとんどが水没しており、木々が水中に植生している。水中に入れる『MH3（トライ）』だからこそ実現したフィールドといえるだろう。透明度の低い濁った水が印象的で、これは藤岡氏がやりたかった表現だという。視界が悪いなかで緊張感あふれる狩りが展開する。

ちよさにつながるに違いないという気持ち。そして、地上とは違う感覚の遊び方が提示できそうだという理由から、水中での狩りはどうしても実現したかったんです。

前菜で始めて、やがてステーキに『MH』ならではのバランス感覚

――そもそもフィールドは、基本的にどのような流れで作られていくのでしょうか？

藤岡　『MH』シリーズは自然物をベースにして世界観を作っていくので、最初は「こういう空気感の地形にしたい」という発想から考えていきます。ボリューム的に5つくらいのフィールドが中心となるので、それを並べて考えていく感じですね。最初は孤島があって、次は砂漠があってという、全体のバリエーションやコントラストを考えて、ゲーム的なフィールドの役割をある程度決めていきます。最初のフィールドである孤島には、チュートリアル的にいろいろな要素を入れたいから、こんな地形にしようとか。そういうごちゃっとした孤島の次に配置するフィールドは、逆に広いエリアが多いものにしようとか。それと『MH』シリーズの構造上、序盤のフィールドは何度も遊ばせる形になってます。だから、序盤のフィールドのグラフィックはテンションを抑える方向性のものが多いですね。火山や凍土はビジュアル的にはテンションが上がるんですけど、毎回そのテンションはしんどいと思うんですよ。なので、何度も行くフィールドは、どこか安心感を持たせるように心がけてます。

――緊張感のあるフィールドは後半に持っていくと。

藤岡　そうですね。どんどん極地へと向かっていく感覚です。イベント性が高くて、グラフィック的にもテンションが高いフィールドは、全体の構造を考えたときに後半のほうがいいはずです。いきなりステーキを食べて、次は何を食べようかとなるよりは（笑）。最初は前菜で始めて、やがてステーキに。でも、前菜のほうが何度食べても飽きないよね、みたいな感じを目指してます。

――だから、序盤は緑が多いのでしょうか？

藤岡　それもあると思いますね。いきなり真っ赤なフィールドから始まると身構えてしまうんじゃないかと。

辻本　クライマックスから始まるみたいな（笑）。

藤岡　まあ手法としては、最初に沸点を作っておくという手もあるとは思うんです。でも『MH』シリーズの場合、ゲームの設計的にどうしても序盤のフィールドほど何度も足を運ぶので、そこに沸点が高いものは突っ込みにくい。むしろ突っ込み過ぎないようにして、後半のフィールドに個性を散らすようにしてますね。

辻本　フィールドを作る際は、その特徴を強調するビジュアルエリアというのを決めるんです。主にベースキャンプから出たところがそれにあたり、必然的にビジュアルにも一番こだわっているエリアになりますね。ベースキャンプから出たらワクワクする、テンションが上がる。そんな流れを作れるように意識してるんです。

藤岡　一本道のゲームだと、ストーリーの流れやステージの展開で盛り上がりを仕込みやすいんですけど、『MH』シリーズは同じフィールドを何度も遊ばせる形で、どこへ行くのかはプレイヤーごとに違っていて、開発者の意図どおりに動いてもらえないのが当たり前なんです。だから、ベースキャンプに立ったときに、一番そのフィールドの空気が感じられる絵作りを目指してます。そしてベースキャンプから出た瞬間、そのフィールド全体の雰囲気を感じられるようにして、そこから徐々に各種要素を見せていくことで、奥へ進んでいく感覚を持たせる感じですね。例えば火山なら、ふもとから少しずつ火口に上がっていく感覚です。ベースキャンプから火山が見えたら、そこへ行きたいと思うじゃないですか。そういう場所を最初に見せておいて、そこへちゃんと行けるというのが心理的にも合っていると思うので。ビジュアル的にも設計的にも、そういうことを心がけてます。

――先ほどのお話に出た「空気感」というのは、『MH3（トライ）』では特に重視したのでしょうか？

藤岡　『MH3（トライ）』は新しくなった感じを出したくて、グラフィックを変えようという意識が強かったんです。同じような題材のものをテーマにして作っていても、これまでとは何か違うと思わせたくて。だからいつも以上に、空気感の表現であったり、光の表現であったりというのは、すごく意識して作り込みましたね。

――『MH3（トライ）』のフィールドは、全般的にやわらかい空気感の風景が多いですよね。

藤岡　一枚の絵のように見せたかったんですよ。モンスターとハンターと風景が一体化して、まるで一枚の絵のように感じられることを目指しました。フィールドでそういうことをしっかりしておかないと、ハンターやモンスター単体のディテールだけでは雰囲気が出ないので。

――フィールドに動きが多いのも印象的でした。

藤岡　なるべく動的な要素を入れることも、テーマの1つでした。「フィールドでの遊び」にも関連してくるんですが、普通に遊ぶとモンスターを狩ることが中心になりがちじゃないですか。もっと寄り道をしてほしいとか、風景にも目を向けてほしいとか、そういった意味を含めて、動的な要素を強めたんです。採取ポイントがランダムで出現するのも、いろいろと周りを見てほしいから。採取ポイントがキノコなど、具体的なビジュアルで表現されていて、採取を行うとなくなるというグラフィカルな変化もそうです。動きがあると、いろいろと気になるんですよね。何気なく立っていても、パーッと草が飛ぶだけで空気が動いているように感じられますし。究極的には「匂い」を感じられるようなところを目指してます。だから、背景を作っているスタッフにはなるべく取材に行ってもらって、その空気感を感じてもらうようにしてます。例えば、寒い場所を知らない人は、いくら寒い映像を見ても実感がないので、「本当の寒さ」をうまく表現できないんです。映像はあくまでも素材でしかなくて、本当に表現したいものというのは自分が体感したことに行き着くと思うんですよ。知っているか知っていないかという差はとても大きいので、そういう意味でもなるべく経験しておいてほしいというのはありますね。

――ちなみに『MH3（トライ）』では、どういった地域に取材へ行かれたんですか？

辻本　地域的にはアフリカの砂漠とブラジルの湿地がメインで、その地域内のいろいろな場所をまわりました。湿地ではさまざまな体験ができたようで、水没林ではその感覚がかなり生かされてますね。

フィールドごとに異なるコンセプトその発想はこうして生まれた

――ここからは個々のフィールドについてお聞きします。まずは最初に訪れるフィールドの孤島について。やはり、水中を意識して孤島という場所になったのでしょうか

藤岡　そうですね。設計的にも最初のフィールドなので、つまみ食いでもいいから『MH3（トライ）』でできる要素をすべて入れておきたかったんです。水中もあるし、壊れる地形もあるし、暗いところもあるしで、とりあえず孤島にさえ行けば全部体験できる。最初のフィールドはそうしておかないといけないと思って作りました。

――モガの森は、フィールドと拠点（村）の中間にあたるような存在で、新たな試みだったと思うのですが。

藤岡　スタートはすごく単純な欲求です。フラッと出てフラッと帰りたい（笑）。クエストを受けて目的を達成する流れじゃなくて、いつまでいてもいいし、さっさと帰ってきてもいい。そんな遊び方を盛り込みたいと、ずっと考えていたので。村と直結していて、クエストに縛られずに行ける場所を作りたかったんです。

――フィールドだけど、まったりした場所ですよね。

辻本　ドスジャギィとかを1匹狩って、「今日はもう疲

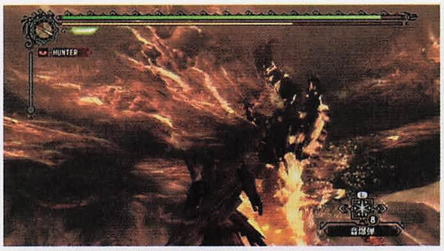
［凍土｜死の匂いが漂う凍てついた大地］





年間を通じて土壌が凍りついており、過酷な環境にある地域。巨大な洞窟が多く存在し、氷漬けとなったモンスターの姿も見られる。インタビュー中でも触れられているように、イビルジョーを瀕死状態に追い込むと、エリア1の壁を壊して巣へと帰っていき、ハンターは隠しエリアへ進めるようになる。

［火山｜太古の森にそびえ立つ灼熱の火山］



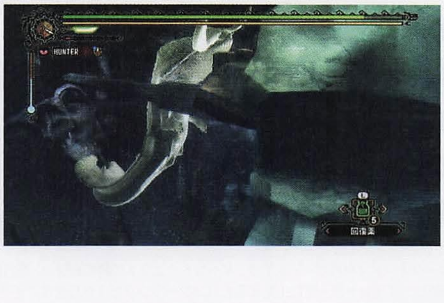
ふもとには森が広がっているが、火山へと足を踏み入れると環境は一変。絶え間ない噴火やマグマの河といった過酷なエリアがハンターを待つ。暑さや圧迫感を保ちつつ、ギリギリまで天井の高さを調整したというエリアでは、アグナコトルの大きさと比べてみることで、藤岡氏の苦労が垣間見られるだろう。



れたから帰るか」みたいな（笑）。
藤岡　そういう雰囲気を出せたので、モガの森は作ってよかったと思いますね。
──砂原は、今までの砂漠のフィールドとは少し空気感が違って、サバンナのような感じになってますよね。
藤岡　砂漠を作るとしたら、砂丘で、荒地で、乾燥地でと、それ以外のキーワードはなかなか出てこないんですけど、そういう地域でもいろいろな風景があるはずなんです。草原もありますし、乾燥地であっても泥沼はあるわけです。そういう意味では、現地へ取材に行って、砂漠にもいろいろな色味があることを見てきたり、昼夜の温度差を体感できたりしたことが、マンネリ化しない絵作りにつながったんだと思います。フィールド的には、孤島でひととおりの要素を入れたあとに来る場所なので、一番広いけれどもシンプルな設計にしてます。あまり要素を詰め込まず、純粋にモンスターとハンターのやりとりを楽しませることを主軸にした場所ですね。
──水没林も変化に富んでますよね。特に象徴的なのが濁った水で、アマゾンの雨季のような感じがしました。
藤岡　水中を作ると決まったときに一番やりたかったのが泥水で、濁流というものをどこまで表現できるか考えてました。これまではハンターの半身が水につかってしまうようなエリア設定はいやがってたんですけど、今回は水中に入るので、もういやがってはいられない（笑）。
──ジャブジャブでもいいじゃないかと（笑）。
藤岡　それが水があふれた場所に来ているという感じにもなるし、かがんだら全身が水につかっちゃうけど、それでいいじゃんという感じでやってましたね（笑）。
──凍土は、今までにあった雪や氷のフィールドとはイメージがかなり違いますよね。
藤岡　『MH2（ドス）』で登場した雪山と違うイメージにしたくて、針葉樹林や氷山のような場所を入れました。あと、一番作りたかったのは洞窟ですね。松明が必要なくらい洞窟の"暗闇"をとんがらせて、そこに順応しているギギネブラのようなモンスターを入れました。それともう1つ、モンスターが地形を壊すという要素についても、凍土でチャレンジしてみました。
──弱ったイビルジョーが凍土の氷壁を壊して移動して、そこに隠しエリアがあるという流れのことですね。
藤岡　もともとイビルジョーは、どこにでも現れるモンスターというイメージで作っていて、本来はもっととんでもない場所から突然現れるようにしたかったんですよ。ほかのモンスターを狩っていると、いきなり壁をぶち壊してイビルジョーが乱入してくるとか（笑）。そういった発想のほかに、モンスターが地形を壊さないと行けないエリアがあって、そこは実はそのモンスターの巣でした、みたいなアイデアもあったんですよね。そういったモンスターが地形に対してなんらかのアプローチを行うことをやってみたかったんです。『MH』の遊びからするとちょっと特殊な要素なので、ネットワークモード専用でイベント性が高いモンスターのイビルジョーなら思い切ってできるかなと考えました。正直、なかなか気づかれにくい要素ですけど、たまたま見られる人がいたらラッキーくらいの感覚でいいかな、と。モンスターが地形を壊す瞬間を見られたら、演出的にも展開的にも盛り上がるのは間違いないですし。
──火山も従来のものとは違って、ふもとに緑があって、そこから登山をしていくような感じになってますね。
藤岡　火山はとにかくマグマと岩みたいなイメージがあるんですけど、それだけだと10エリアを構成するのは難しいんですよ。エリアごとになるべく違う要素を入れて、マンネリ化しないように気をつけました。
辻本　天井があるエリアは新鮮な雰囲気を出せたんじゃないかと思います。初期の頃はもっと天井がぐっと低くて、ハンターの頭のすぐ上に天井があったんですよ。
藤岡　天井を下げることで圧迫感を出して、暑そうな感じを強めたかったんです。でも、そこをアグナコトルが行き来するとき、上に首を上げただけで天井にぶつかってしまって、ちょっとまずいなと（笑）。それでアグナコトルの事情だけに合わせて天井を一気に上げてみたら、画面から感じる温度が急激に下がっちゃったんですよ。
辻本　あのエリアのインパクトがなくなってしまって。
藤岡　天井の高さや圧迫感から感じられる暑さは大事にしたかったので、天井を上げたり下げたりと微調整を繰り返してましたね。
──海底遺跡は、水中しかない特殊なフィールドとして割り切って作ったという感じですか？
辻本　村の最終クエストということで、特別に割り切った形ですね。基本的には水中オンリーでの狩りはやめようというルールはあったんですけど。
藤岡　水中というのは新しい要素なので、基本的にはそこまで必須にしたくなかったんですよ。地上での狩りが得意なら7割くらいは地上で立ち回れる、水中での狩りが得意なら7割くらいは水中で立ち回れる、みたいな形で、なるべくプレイヤーに選択肢を持たせる形にしたかったので。ただ、ナバルデウスに関しては特にイベント的な意味合いが強いモンスターなので、その舞台となる海底遺跡は100％水中というのもありかなと思って、あえて水中オンリーにしました。
──海底遺跡の最後のエリアは縦に長くて、今までの『MH』シリーズにはなかった地形になってますよね。
藤岡　縦に長くて、ところどころにバリスタや撃龍槍があるというエリア設計です。ナバルデウスも縦に動いて、それにあわせて何かをするというのも今までにない展開ですね。ああいうことをやってみて見えてくることも多いので、挑戦してよかったと思ってます。
──大砂漠は砂漠のフィールドというより、ジエン・モーランも含めて1つのフィールドという感じがします。
藤岡　そうですね。イメージイラストからスタートしている部分でもあるのですが、超巨大なモンスターに対して何かをするというのは、ぜひ『MH3（トライ）』でやりたいことだったので。自分は船の上にいて、モンスター側からのアプローチに対応していくというゲーム設計は、今までになかったじゃないですか。
──最初は、ジエン・モーランの背中から落ちたら力尽きるんじゃないかとビクビクしてました（笑）。
藤岡　落ちても、命綱で助かります（笑）。あそこは落ちないように立ち回ることより、超巨大なモンスターの背中に飛び込む楽しさを大事にしたかったので、デメリットを大きくしたくなかったんです。でも、絶対に落ちないのもおもしろみがないので、多少の時間のロスはあるけどノーダメージで復帰できるという形にしました。
辻本　ある意味、落ちて引っ張られているときは、普段は見えないものが見えて楽しい部分も（笑）。船もジエン・モーランも、いつもと違う角度から見られますし。
──『MH3（トライ）』は、ハンターとフィールドとモンスターという関係性にいろいろ挑戦してますよね。
藤岡　だからこそ、グラフィックを作る際に前もって考えておかないといけないことが増えました。モンスターもエリアを移動するので、抜け穴や獣道のような巡回ルートを確保しておくとか。こうしてフィールドでやりたい要素をいろいろ考えるんですけど、作っているうちにどうしても最初のイメージから目減りしちゃうんですよ。これはもう、物作りにおいて仕方がない問題で、100のものを考えたら、最終的には70～80くらいになってしまうんです。そこで我々がどうしているかというと、最初に120％くらいに振り切ったものを作っておく。そうすれば、目減りしても100％じゃないですか（笑）。初期においては加減を考えず、「できるかどうかわからないけどやってみよう」なんて、ちょっと無責任にやるくらいでちょうどいいかなと。こんな作り方をして、なるべく多くの要素を実現できるように努力してますね。

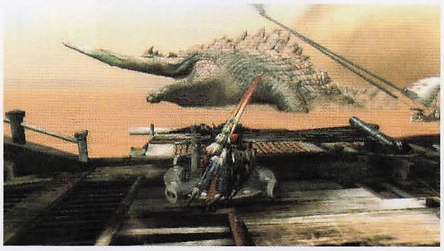
[海底遺跡｜伝説の古龍が眠る巨大遺跡]





多発する地震の原因の調査中に発見された、海底に広がる巨大遺跡。大海龍ナバルデウスを狩猟する際の舞台で、ベースキャンプ以外はすべて水中。縦に長いエリア3では、バリスタなどの設置武器を使って、上下に動くナバルデウスと立ち回るという展開を楽しめる。新鮮な感覚の狩猟を味わえるはずだ。

[大砂漠｜ジエン・モーランが棲む砂の海]



ロックラックの街の周囲に広がる砂漠で、ネットワークモード専用のフィールド。ジエン・モーランの狩猟の舞台で、ハンターは撃龍船に乗って立ち回ることに。ジエン・モーランの背中に飛び移れば、そこで鉱石などの採掘が可能。ちなみに背中から落ちても命綱で助かり、普段と違う風景を楽しめる。



イベントクエスト攻略 第2回 ドスジャギィの頭と黒い竜革チケットを入手しよう！

EVENT QUEST



今回は、下位クラスと上位クラスのハンターランクの節目となるHR1、9、31、51以上で受注できるイベントクエストを攻略。スケジュールをチェックしてチャレンジしてみよう。

イベントクエストスケジュール 7月29日～8月22日に開催されるイベントクエストをチェック!

この期間に開催されるイベントクエストのなかから4つのクエストをピックアップして攻略。「水没林の釣り祭り！」は、狩猟と釣りを行う多目的なクエストで、ほかの3つはモンスターの狩猟が目的となる。

●開催されるイベントクエストと参加&受注条件 ※1

月	日	クエスト名	条件
7	29	古代鮫を狩りつくせ!	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟	HR40以上
		紅蓮の宴!	HR40以上
7／8	30 31 1 2	**水没林の釣り祭り!** ②	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負!	HR9以上
		孤島のたまご祭り!	HR31以上
		電撃の蒼き双渦!	HR40以上
		恐暴の宴 ④	HR51以上
8	3 4 5 6	孤島の納品祭り!	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟!	HR9以上
		すべてを飲み込む口!	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班!	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟	HR51以上
	7 8 9 10	**ドスジャギィ4頭の連続狩猟** ①	HR1以上
		ファミ通・大角と巨鎚の激突!	HR18以上
		灯魚竜2頭の狩猟 ③	HR31以上
		?????	???
		世界を喰らう者	HR51以上

月	日	クエスト名	条件
8	11 12 13 14	古代鮫を狩りつくせ!	HR1以上
		犬夜叉・大妖の牙を求めて	HR18以上
		狩猟戦線からの招待	HR40以上
		水没林の大連続狩猟	HR40以上
		?????	???
	15 16 17 18	**水没林の釣り祭り!** ②	HR9以上
		武装戦線・男たちの勝負!	HR9以上
		孤島のたまご祭り!	HR31以上
		電撃の蒼き双渦!	HR40以上
		恐暴の宴 ④	HR51以上
	19 20 21 22	孤島の納品祭り!	HR1以上
		ロアルドロス2頭の狩猟!	HR9以上
		幻のウラガンキン	HR18以上
		マガジン恐暴竜調査班!	HR31以上
		海の王と空の王の狩猟	HR51以上

※クエスト名に番号（①、②、③、④）が付いているものは、今回攻略している記事（攻略1、2、3、4）の数字と対応しています。

CHECK! イベントクエストで腕試し!

特殊な素材を入手したり、普段は入手しにくい素材を集めたりする以外にも、自身の腕試しとしてイベントクエストをプレイするのもいい。陸の闘技場や水中闘技場が指定地となるクエストは、狩猟に専念しやすく、腕試しに最適だ。



◀腕に自身があるなら2頭同時クエストに挑戦しよう。

攻1略 ドスジャギィ4頭の連続狩猟

クエストデータ						
	メイン	ドスジャギィ4頭の狩猟	指定地	砂原	環境	不安定
	サブA	ドスジャギィ2頭の狩猟	種別	狩猟	契約金	400z
	サブB	なし	時間	50分	報酬金	4000z

1頭ずつ出現するドスジャギィを4頭狩猟するクエスト。メイン依頼をクリアするまでに必然的にサブAはクリアとなる。基本報酬で入手できることがあるドスジャギィの頭は、ジャギィフェイクの素材になる。なお、クエストの難易度が低いわりに獲得できるハンターランクポイントが高く、下位クラスでHRを上げる目的としても有効なクエストだ。

NEW ジャギィフェイク



◀ドスジャギィの頭を模した頭防具。非常に精密に作られており、耳がひらひらと動く。これ1つでスキル「幸運」が発動するので、ぜひ入手しておきたい。

●入手できる主な素材

メイン、サブA（基本報酬）
ドスジャギィの頭、鳴き袋、カラ骨【小】×8、王者のエリマキ、ドスジャギィの皮、ジャギィの鱗、ドスジャギィの爪、なぞのお守り、上鎧玉、鎧玉、光るお守り、水光原珠
ドスジャギィ（クエスト報酬）
ドスジャギィの皮、ジャギィの皮、鳴き袋、竜骨【小】、カラ骨【小】×8、ジャギィの鱗、ドスジャギィの爪
ドスジャギィ（捕獲報酬）
鳴き袋×2、ドスジャギィの爪、ドスジャギィの皮
ドスジャギィ（部位破壊報酬：頭）
鳴き袋、王者のエリマキ
ドスジャギィ（剥ぎ取り：本体）
ドスジャギィの皮、ドスジャギィの爪、鳴き袋、ジャギィの鱗
ドスジャギィ（落とし物）
竜のナミダ、ジャギィの鱗

※掲載されているデータはすべて編集部調べによるものです。

POINT ジャギィとクルペッコに注意

ドスジャギィは頻繁にジャギィを呼ぶので、大剣や太刀などの攻撃範囲が広い武器を選ぶと狩猟しやすい。また、時間がたつとクルペッコが出現することがある点に注意。こやし玉を持ち込み、クルペッコを別のエリアに追い払いながら狩猟すると安全だ。ドスジャギィは、狩猟するごとにエリア4に出現するので、エリア4と休息エリアのエリア5を中心に立ち回ろう。



▲ドスジャギィは瀕死状態になると、エリア5に移動して休息する。エリア5は、ジャギィとジャギィノスが次々と出現するので、ドスジャギィに狙いを絞って素早く狩猟しよう。

攻2略 水没林の釣り祭り!

クエストデータ						
	メイン	チャナガブル1頭の狩猟	指定地	水没林	環境	安定
	サブA	黄金魚4匹の納品	種別	狩猟	契約金	550z
	サブB	チャナガブルの一本釣り	時間	25分	報酬金	5600z

このクエストは制限時間が25分と短く、メインだけでなく、サブAとサブBの依頼もクリアする必要がある。基本報酬で入手できるカクサンデメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナなどの魚系の素材は、大タル爆弾G、打上げタル爆弾G、各種弾の調合素材となるので、大量に集めたいときに便利。また、採取では集めにくい黒真珠や巨大真珠も入手できる。

●入手できる主な素材

メイン、サブA、サブB（基本報酬）
はじけイワシ×3、小金魚、黒真珠×3、カクサンデメキン×2、大食いマグロ×2、バクレツアロワナ×2、ハレツアロワナ×2、巨大真珠、なぞのお守り、上鎧玉、鎧玉、光るお守り、水光原珠
チャナガブル（クエスト報酬）
麻痺袋、灯魚竜の棘、灯魚竜の皮、竜骨【大】、灯魚竜のヒレ
チャナガブル（捕獲報酬）
灯魚竜の皮、灯魚竜の棘、麻痺袋、灯魚竜のヒゲ
チャナガブル（部位破壊報酬：提灯）
提灯球
チャナガブル（剥ぎ取り：本体）
灯魚竜の皮、灯魚竜の棘、麻痺袋、灯魚竜のヒレ、灯魚竜のヒゲ
チャナガブル（剥ぎ取り：尻尾）
灯魚竜の棘、灯魚竜のヒレ、灯魚竜の皮
チャナガブル（剥ぎ取り：擬態）
灯魚竜のヒゲ、灯魚竜の棘、灯魚竜の皮
チャナガブル（落とし物）
竜のナミダ、麻痺袋、灯魚竜の棘

POINT 計画的に依頼をクリアせよ

準備しておきたいアイテムは、釣りカエルと黄金ダンゴ（釣りホタル＋ツチハチノコで調合）の2種類。クエストが開始したらすぐにエリア4へ向かい、釣りカエルを使ってサブBをクリアしよう。チャナガブルがエリア4から移動したら一度エリアを切り替え、先ほどの釣りポイントで黄金ダンゴを使って黄金魚を4匹釣り上げる。そして移動したチャナガブルを追って狩猟し、ベースキャンプで黄金魚を納品しよう。



▶サブBは、チャナガブルがエリア4の水底で擬態しているときに狙おう。クエスト開始直後がチャンス！

※1：イベントクエストをプレイするためには、ネットワークにつなぐ必要があります。また、ネットワークモードは有料サービスです。イベントクエストの開催時間は、毎日昼12：00～深夜4：00となります。条件に記載されているHR（ハンターランク）は、街のクエストをクリアしていくことでポイントを獲得し、ポイントが一定以上たまるとハンターランクが上がります。イベントクエスト、闘技大会クエストの開催スケジュールは変更の恐れがあります。ネットワークに関する詳細、最新情報は、「モンスターハンター3（トライ）」公式サイト（http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/3/）などをご覧ください。

攻3略 灯魚竜2頭の狩猟

クエストデータ					
メイン	チャナガブル2頭の狩猟	指定地	水中闘技場	環境	安定
サブA	なし	種別	狩猟	契約金	1650z
サブB	なし	時間	50分	報酬金	16800z

エリアの移動ができない水中闘技場で、チャナガブルを2頭同時に狩猟するクエスト。水中闘技場の中は水中しかなく、撃龍槍が設置されているのが特徴。撃龍槍は一度使用すると約10分後に再び使用可能になる仕組みだ。また、水底では回復薬グレートや生命の粉塵を採取できる。入手できる報酬素材は、チャナガブルの上位クラスの素材や、無料で食事ができる高級お食事券など。


▲高級お食事券は、強化するステータスを3つ選んで食事できる。メンバーにご馳走することも可能。

●入手できる主な素材

メイン（基本報酬）
高級お食事券、灯魚竜の上棘、灯魚竜の上皮、灯魚竜の上ヒレ、麻痺袋、堅鎧玉、竜骨【中】×2、竜骨【小】×3、なぞのお守り、カラ骨【大】×10、カラ骨【小】×18、光るお守り、古びたお守り
チャナガブル（クエスト報酬）
麻痺袋、灯魚竜の上棘、灯魚竜の上皮、上竜骨、灯魚竜の上ヒレ、竜骨【大】
チャナガブル（捕獲報酬）
灯魚竜の上皮、灯魚竜の上棘、麻痺袋、灯魚竜のヒゲ、灯魚竜の上ヒレ、灯魚竜の皮、竜玉
チャナガブル（部位破壊報酬：提灯）
提灯球、高級提灯球
チャナガブル（剥ぎ取り：本体）
灯魚竜の上皮、麻痺袋、灯魚竜の上棘、灯魚竜のヒゲ、灯魚竜のヒレ、灯魚竜の棘
チャナガブル（剥ぎ取り：尻尾）
灯魚竜の上ヒレ、灯魚竜の上棘、灯魚竜の棘、灯魚竜の皮
チャナガブル（剥ぎ取り：擬態）
灯魚竜のヒゲ、灯魚竜の棘、灯魚竜の皮
チャナガブル（落とし物）
竜のナミダ、麻痺袋、灯魚竜の棘

POINT 吸い込みを警戒して立ち回る

吸い込みを警戒する立ち回りは2つある。まず1つは、常に水面付近をキープして立ち回る方法。この高さにいれば吸い込みが届かないため、自由に行動できる。また、チャナガブルは時間がたつと水底に移動するため、2頭を分散させやすくなるのも利点だ。もう1つは、常に水底付近で立ち回る方法。チャナガブルから少し離れるだけで吸い込みをかわせるので、見てから対処しやすい。こちらは2頭を分散させにくいが、攻撃チャンスが多く狩猟時間を短縮できる。


▲撃龍槍のスイッチは離れた場所にある。撃龍槍の前に罠を設置し、足止めして狙おう。


▲水底にいるチャナガブルは転がり棘攻撃を繰り出す。棘を出す予備動作で判断しよう。

攻4略 恐暴の宴

クエストデータ					
メイン	イビルジョー2頭の狩猟	指定地	陸の闘技場	環境	安定
サブA	なし	種別	狩猟	契約金	3600z
サブB	なし	時間	50分	報酬金	36000z

エリアの移動ができない陸の闘技場で、イビルジョーを2頭狩猟する難易度の高いクエスト。クエスト開始直後は、イビルジョーが1頭出現しており、一定時間がたつと2頭目が出現する仕組みだ。陸の闘技場には撃龍槍が設置されており、スイッチは少し離れた場所の高台の上にある。このクエストでは、報酬素材でブラックレザーパンツの素材となる黒い竜革チケットを入手できるだけでなく、入手確率が低い恐暴竜の宝玉も集めやすい。

●入手できる主な素材

メイン（基本報酬）
恐暴竜の黒鱗、黒い竜革チケット、恐暴竜の黒皮、恐暴竜の鉤爪、恐暴竜の大牙、光るお守り、恐暴竜の宝玉
イビルジョー（クエスト報酬）
恐暴龍の黒鱗、恐暴龍の黒皮、恐暴龍の鉤爪、恐暴龍の大牙、古びたお守り、重鎧玉、恐暴龍の宝玉
イビルジョー（捕獲報酬）
恐暴竜の頭殻、恐暴竜の鉤爪、恐暴竜の黒皮、恐暴竜の宝玉
イビルジョー（部位破壊報酬：頭）
恐暴竜の大牙、恐暴竜の頭殻
イビルジョー（剥ぎ取り：本体）
恐暴竜の黒鱗、恐暴竜の黒皮、恐暴竜の鉤爪、恐暴竜の大牙、恐暴竜の宝玉
イビルジョー（剥ぎ取り：尻尾）
恐暴竜の尻尾、恐暴竜の黒鱗、恐暴竜の宝玉
イビルジョー（落とし物）
竜のナミダ、恐暴竜の鉤爪、恐暴竜の宝玉

NEW ブラックレザーパンツ



◀シンプルなデザインの革パンツ。防具というよりは服装に近く、オシャレ装備としてオススメ。スキル「火事場力+1」が発動しやすいのも特徴だ。

POINT 2頭目が出現するまでが勝負

狩猟の準備として、罠や罠肉、閃光玉のほか、イビルジョーの攻撃への対策として忍耐の種、龍殺しの実、こやし玉などを持ち込んでおくのがオススメだ。狩猟の際は、2頭になると攻撃チャンスが大幅に減ってしまうので、1頭のときにできるだけダメージを与えておくのがポイント。罠、シビレ生肉、閃光玉などを使って、足止めしながら一気に攻撃しよう。その際、撃龍槍の前に罠を設置して、足止めしている最中に撃龍槍を使えば当てやすく、大ダメージを与えられる。2頭目の出現後は、ダメージを与えている1頭目を優先的に攻撃し、早めに狩猟するのが理想。1頭目だけにマーキングをしておけば、攻撃するほうを判断しやすい。1頭目を狩猟したら、2頭目に対しても同様の方法で撃龍槍を狙おう。


▲ガードが可能で、弱点の頭や胸を狙いやすい大剣やランスが立ち回りやすい。


▲罠は疲労状態のときにこの位置で使おう。効果時間が長く、撃龍槍を狙いやすい。

ライターコジのシングルプレイ 「恐暴の宴」に行ってきました!

とにかくガードを固くする方向で準備

イビルジョー2頭を1人で狩る……さすがに今回は厳しそうです。とはいえ悩んでいても仕方ないので、とりあえず準備。ガードが固いランスでスキル「ガード性能+2」を発動させて、さらに強走薬グレートを持ち込みます。それと、罠肉をたくさん持って、眠り生肉とセットで大タル爆弾Gも2個用意。あとは撃龍槍を当てるための落とし穴とシビレ罠、残り1頭になったときに攻撃しやすくするための閃光玉を持って準備終了。忍耐の種や竜殺しの実を持ち込まないのは、状態異常を治している余裕がなさそうだから。"食らわない"ことが最良の策ってわけです。

●ハンターデータ

武器	マテンロウ	護石	ガード性能+7
頭	ドーベルヘルム（鉄壁珠、匠珠）	護石	研磨珠
胴	セレネGメイル	スキル	斬れ味レベル+1
腕	スティールGアーム（匠珠）	スキル	ガード性能+2
腰	セレネGコイル（研磨珠×3）	スキル	砥石使用高速化
脚	バンギスグリーヴ（名匠珠）	スキル	ー

イビルジョー同士打ち作戦の結果は!?

クエストが始まったら、さっそく攻撃開始です。一度怒り状態になったあと、緑色のヨダレで疲労状態を確認してから撃龍槍の前に落とし穴を設置。罠にはめてから近くに眠り生肉を置いて高台へと移動し、落とし穴から出た瞬間に撃龍槍を使用！　うまい具合に4本とも命中しました。そのあと眠り生肉を食べたイビルジョーのそばに大タル爆弾Gを2個置き、ガード突きで起爆。ここまではかなり順調な流れです。

しばらくすると、地面から2頭目が出現。さて、ここからは同士打ち作戦です。周囲に毒生肉を置きまくって、エリアの端でガードを固めてスタンバイ。毒生肉を置いたのは、怒り状態になりやすくして同士打ちのダメージを大きくするため。毒のダメージも少しは期待できそうです。ランスでスキル「ガード性能+2」を発動させておけば、ガード時に体力が削られるのは左右連続かみつきと岩飛ばしぐらいなので、強走薬グレートの効果でかなり長時間粘れます。ガードを固めている間でも、ちょっとした隙があったら上段突きを決めて再びガード。このぐらいは難なくこなせていましたが、体力が減ってきたときの脱出がかなり難しい。ガード方向に注意しながら、隙をみてちょっとずつ歩いて位置をずらしていくんですが、一瞬でもガードが遅れると手痛い一発を食らって瀕死状態に……。脱出に失敗して、まさかの2オチ。あとがないなか、神経をピリピリさせながら「端でガード→脱出して体力を回復したあとに罠肉を設置」を繰り返していると、20分針（時計の針が20分を指している状態）で1頭目がついに倒れ込みました。「はやい！」とリアルで声を漏らしましたが、なんとか1頭目の討伐成功です。

残り1頭になったので、また撃龍槍の前にシビレ罠を設置して2回目の撃龍槍を使用。その後、シビレ生肉と閃光玉を使って足止めしながら攻撃していると、周りに罠肉がないのに、イビルジョーがあらぬ方向を向いて歩き出しました。不思議に思って眺めていたら、なんと先ほど狩猟したイビルジョーを食ってるじゃないですか！　いやいや、同士打ち作戦は終わったんですよ、イビルジョーさん……。食事中でも容赦なく攻撃していると、25分針になったところで討伐に成功しました。予想もしていないぐらい早くクリアできたので、同士打ち作戦はかなり有効なようですね。

コジのボウガン日記（第3話）

（第2話はVol.10のP.159欄外参照）ボルボロスの狩猟用に作ったのは、フレーム：ロアルスリング、バレル：ロアルスリング、ストック：トロペクルガンの組み合わせ。フレーム（レベル3）の攻撃力を重視して、火炎弾と水冷弾を撃てるようにした感じです。これでボルボロスを数頭狩猟して、土砂竜の頭殻を3個集めることに成功。念願のバズルボローカ（バレル）が作れました。やっぱり貫通弾を撃つならこれですよね。いや、個人的にそう思っているだけですが……。

最新の『モンハン情報』が満載！

モンスターハンター情報局

MONSTER HUNTER INFORMATION

ラギアクルスにご注意!?モンハン一色の湘南へGO!!

この夏、期間限定で湘南・腰越海水浴場の海の家に「CAPCOM SEASIDE HOUSE」がオープン！ 今回は担当ライターが現地へ向かい、海の家を詳しくレポート。さらには、アイルーに会える特別情報もアリ！



なーこのグッズおいかけ日記♥ 拡大版 CAPCOM SEASIDE HOUSEに行ってきました!!

CAFE・KITCHEN・SHOPの3つで構成されているカプコンならではの海の家。CAFEでは最新ゲーム映像を見ながらドリンクが楽しめ、併設されているSHOPでお土産を購入することができます。ここでは「食」と「グッズ」に注目して紹介していきましょう♪



CAPCOM SEASIDE HOUSE

■場所

鎌倉市腰越海水浴場

最寄り駅：小田急電鉄江ノ島線 片瀬江ノ島駅 徒歩8分／湘南モノレール江ノ島線 湘南江ノ島駅 徒歩8分／江ノ島電鉄 腰越駅 徒歩3分

■営業時間

10:00～20:00(予定) 2010年8月31日まで営業

■公式サイト

PC http://www.capcom.co.jp/event/seaside.html

mobile http://mcap.jp/m/csh

まずは食!! スタッフさんにオススメを教えてもらったよ♥

スタッフの女の子と意気投合して、実際にこの海の家で働くからこそ知っているKITCHENオススメメニューを入手♪ 実際にたくさん注文したので、感想とあわせて紹介しちゃいます！



▲まかないでダントツ人気！ ゴロゴロ入った甘辛角煮は、口の中でホロロとろけます。



▲アツアツの点心は一口で♪ ガノトトスのヒレを模した、フカヒレの食感が楽しめます。



▲江ノ島名物しらすを使ったクレープ。磯の香りとシャキシャキ冷たい野菜は相性◎！



メニューは30種以上もあります！

30種類以上もあるフードやドリンクは、すべて『モンハン』の世界観にちなんだもので、名前もユニーク！ 例えば、かき氷にはウカムルバス、スープ餃子には雷光エキス餃子など、ファンなら思わずニヤリとしてしまうものばかり。すべてのフードメニューはPC版公式サイトでチェックできますよ♪



ごちそうさまでした！

お目当てのグッズ!! グッズはなんと80種以上という充実っぷり！

お腹がいっぱいになったら、今度はお土産を買いにSHOPへGO！ ここでは『モンハン』シリーズのグッズ以外にも、カプコンのゲームグッズがいっぱい。今が旬の『戦国BASARA3』のグッズも発見しましたよ～！



▲「モンスターハンター 狩猟武器コレクション Vol.3」など、最新グッズがズラリ。魅力的な商品が多くて、￥7,000ぐらいお買い上げ♪

▼SHOPはアイルー、リオレウス、ブーギーのラインナップが充実。なかでも限定Tシャツは海の家だけでしか入手できないレアものです！



ほかにも



モンスタハンター タンブラー（アイルー/リオレウス）￥1,260（税込）



蚊とりブーギー ￥2,310（税込）



海の家限定Tシャツ（アイルー/リオレウス）￥2,625（税込）



モンスターハンター バスタオル（アイルー/リオレウス）￥1,680（税込）

なーこのグッズおいかけ日記♥ はみだし版 アイルーが遊びに来た!!

私が取材をしに行った日はプレス向けの発表会。とはいえ、食事が並べばみんな仕事を忘れてガツガツ食べるわけです。そんなおいしくて微笑ましい空間になんとアイルーが登場！ 次々とポーズをとるアイルーに癒されました♥ 残念ながら普段は海の家にアイルーはいないのですが、都心にあるキデイランド原宿店には、8月1日～15日の間の土日、13時と15時の2回、アイルーが遊びに来るという情報をキャッチ！

キデイランド原宿店では、大々的にアイルーグッズの販売が行われるようなので、足を運んでみてはいかが？



◀『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』のアシスタントプロデューサー小嶋慎太郎氏も駆けつけ、海の家はさらに大盛り上がり！



▶降りしきる雨のなか、最後まで笑顔を絶やさず海の家を紹介してくれたアイルー。この夏はアイルーも海でエンジョイするのかな？

コレはキニナル！



ブーギーマグカップ ￥1,050（税込）

アイルーメラルー指人形 ￥630（税込）

ビーチサンダル 各￥1,050（税込）

◀なーこのオススメは、デフォルメブーギーのマグ、ゆるい顔が癒される指人形、裏の肉球マークがイケてるビーチサンダル♪

モンハン部情報局

無料で登録できる携帯ファンサイト「モンハン部」では、モンハン部×「アイルー農場」プロジェクトが始動！ 『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』に出てくるような農場を実際に作ってしまおうという特別企画で、モンハン部のマネージャーによる現地レポートも随時配信中。『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』のグッズ展開にまつわる情報も充実しているので、ぜひチェックしてみてほしい。今すぐ右のQRコードからアクセス！

狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU



Text by Seiichi Kuranishi

「運ぶわよ」と、kararecoは言った

よし！　次！　次と言いますのは、訓練所→初心者演習→基礎訓練の4番目、いよいよ調合キタ！　のことでございます。今回は先週発売されました（ということはすなわちただいま絶賛発売中でございます、よろしくお願いいたします）電撃PlayStationに掲載されました「狩られ道黒毛」の続きの話でございます。kararecoとともに、基礎の基礎から、ハンターとしての技量を見つめ直そうという企画でございます、はい。

というわけで、基礎訓練の4番目は調合。調合というのは……って、僕が言うのもちゃんちゃらおかしいわけですが、素材をかけあわせて別なアイテムを作り出す技です。技なのか？　という定義は不明ですが、そういうことです。基礎訓練ですからね、お題は「回復薬一個」。楽勝。回復薬を作るには薬草とアオキノコを調合すればOKです。薬草はエリア1で採取できますし、アオキノコはエリア3にあります。わかってます！w　そういえば、今回、やり直してみて気がついたのですが、この基礎訓練。フィールドに出た時にムービーが流れるのですが、それを見ていると、およそどこでなにをすればいいのかということがわかります。すばらしい。ここまで親切だったか？　という記憶がないのですが（もしかするとファーストキャラ／SEIICHIの時は、この訓練をすっ飛ばしている可能性があります）、フィールドもきれいなので、ついうっとり眺めてしまいました。

ちなみに回復薬には、序盤、これからのkararecoと僕は大いにお世話になることでしょう。支給品の応急薬では、やっぱり今一歩、回復量が足りないんですよ、僕の場合。初歩の初歩の回復方法としては、応急薬に頼るか、あるいは薬草をそのまま飲んでしまうという方法があるのですが、どちらも心もとないことこのうえないです。もし最近、『2ndG』をはじめたという方がこれをお読みでしたら、「回復薬は薬草とアオキノコ」。これは絶対覚えておきましょう。左手の親指のつけ根あたりに書いておいてもいいくらいです、油性ペンで！

続いては、釣り！　サシミウオを1尾釣ってこいという話ですが、いつも熱い教官のセリフが、ここはちょっとおもしろかったです。

「夕食時までに必ず間に合わせるのだ!」。

食うのか？w　という感じですが、特に注意することもなく釣りました！　そりゃもう何千回と釣ってますから！　一番釣ったのはカクサンデメキンですかねぇ……。大タル爆弾Gの素材として必要だったので、黒いデメキン風の魚影を常に追っていました。釣りの豆知識……でもないですが、狙った魚がかかりそうにない、あるいは釣り場にいないという場合は、一度、そこを離れてエリアを出て、もう一度、入り直して釣り場に立つというのも手です。そうすると魚影が変わり、目的の魚を釣ることができたりします。エサは貴重ですからね。少しでも節約したいところであります。

「肉食竜の卵を見つけて、キャンプまで割らずに運んでくるのが今回の内容だ。納品し終えるまでが訓練だ、最後まで油断するんじゃないぞ」。

成功条件：飛竜の卵1個の納品

え？　えぇー！

軽く我が目を疑いました。これ、基礎訓練ですよね？　ここまでは《基礎の基礎》（生肉2個の納品）、《肉焼き》、《採集》、《調合》、《釣り》……と、僕のレベルにあわせて進んでいた訓練内容が、一気に無理めな感じに、難度が跳ね上がりました。いわゆる運搬クエスト（訓練ですけどね、今回は）です。苦手です。『2nd』当時は編集部員に運ばせて、おちゃめに卵を落っことしたり（しかもモンスターの攻撃を受けてではなく、スタミナ切れか、あるいは回転回避をしようとして）しているだけでクリアできていましたが、今は違います。僕はすでに編集長ではなくなっていますので、使役できる編集部員もいません。そもそも今回は基礎訓練なので、誰かに運ばせるということもできないわけです。

……とは申しておりますが、結論から書かせていただければ、無事、クリアいたしました。ありがとうございますありがとうございますというところで、ここで一点、またも偉そうなアドバイス！　この連載を読んでくださるような方が、どれだけ基礎訓練にお悩みかはわかりませんが（本当にわからないのか？ < 俺）、無駄にアドバイス！

この訓練でも高い崖の上から卵を持ったまま降りなければならないという危機的な状況があるのですが、卵を抱えたまま、そのまますたすた歩いていって、びょーんと飛び降りてしまったら、当然、卵は割れてしまいます。何度繰り返しても同じです。万に一つも、「割れない」ということはないでしょう。そんな時は視点変更です。十字キーです。まず崖の縁ぎりぎりまで進んでから、十字キーを操作して、そぉーっと下をのぞき込んでみてください。崖には実は足場のようなものがあり、それを一段一段、探しながら降りていけば、無事、下に到達できるんです！　……いや、あの、知ってたよって話だとは思うんですが、そう言ってしまうとね、身もフタもって……ね。

しかし、今回、あらためて思ったのですが、飛竜の卵を抱えて走る姿がめちゃめちゃおもしろかった。まさか見たことがないという方はいらっしゃらないとは思うのですが……必見です……と、弱々しく書いてみた！

さ、て……。この飛竜の卵の納品で一気に難度を上げた基礎訓練のラストはなんと！　「ドスギアノス一頭の狩猟」です。いきなり中型モンスターです。ヤバい空気に満ち満ちていますが、まさかドスギアノスに怖じ気づいて引き上げるわけにもいかず、もちろん挑んでまいりました。

びっくりしたのは用意されていた支給品の豊富さ。地図、携帯砥石×3、応急薬×6、携帯食料×6、ペイントボール×2、ホットドリンク×5、小タル爆弾×3、支給用大タル爆弾×2、石ころ×5、支給専用閃光玉×2、けむり玉×5、携帯シビレ罠（×1）、眠り投げナイフ×5、角笛（×1）、捕獲用麻酔玉×5、解氷剤×2です。これだけあれば、ありとあらゆる手段でドスギアノスを狩ることができるでしょう。討伐も捕獲も思いのままです。僕が注目したのは、眠り投げナイフ。おそらく2つも当てればヤツは眠りこけてしまいますから、そこに支給用大タル爆弾を置いて……石ころで起爆……じゃなくて、きっちり小タル爆弾を使って仕上げていきたい、この大一番は！

目的を達成しました。

「ナイス討伐！」。

間髪入れずに教官からもお誉めの言葉をいただきました。いざやってみると呆気ないものではありましたが、過去、これほどあざやかに僕が爆弾を使ってモンスターを狩ったことはなかったんじゃないでしょうか？　しかも、予定通りの行動で、望んだ通りの結果を得たというところがたまらない。エリア8でドスギアノスと遭遇し、1投目こそハズしたものの、無事にドスギアノスを眠らせて、そのあとは予定通りに進めましたところ、武器を抜くこともなく、クリアできてしまいました。これにはびっくりもしましたが、成功は成功です。うれしさのあまり、剥ぎ取りを忘れてしまいましたが、よし。

さらにいえば、7回訓練に出たのに、ポッケ農場には1回も行っていません。まぁ、よし……とは、とても言えませんね、こっちはねorz　1回も行ってませんから確かめようもないのですが、確か訓練1回ごとに、ポッケ農場は収穫できるようになったのではないかと……。この素材に乏しい序盤に、それを見逃していた、とりっぱぐれた時点で、どんな訓練に成功していようとも、今回は負けだったような気がしてまいりました。

よし！　でも、だいぶ楽しくなってまいりました、訓練所。『2nd』『2ndG』をともに生きてまいりましたファーストキャラのSEIICHIは、リアルな僕同様、訓練とか練習とか努力とか、まったくもってやんなかったですからね。いばって書くことではありませんが。kararecoは女の子でもありますから、ちょっとだけ客観的に見ることもできます。また、年末までとは言っても、そうそう時間があるわけではありません。今後の「狩られ道黒毛」「亜種」では、訓練所メインでがんばるkararecoの姿をお届けしていきたいと、今は、今の僕は思っておりますが、なんとしたことか、この僕の訓練所には……。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一、201007121504）

ゲーム攻略本の過去・現在・未来

前号(Vol.10)では、「ゲーム雑誌の過去・現在・未来」と題して、編集長座談会をお届けしました。これが一部で好評だったので、ちょっと調子に乗って今回も座談会を実施。お題はゲーム攻略本です。みなさん、攻略本に関することって、実はそんなに御存知ないですよね？

Vol.1

Past Present Future

電撃攻略本編集部／デスク
多田羅洋平
攻略本編集部の心臓とも呼べる、神経質なイケメン。『MH3（トライ）』をはじめ、大作の攻略本を数多く担当し、現在は電撃ゲームスも手伝っている。

電撃攻略本編集部
木原大輔
攻略本編集部の現場編集者として、近年エース格に成長しつつある男。最近では『ニーア』の完全攻略＋設定資料集や『ゼノブレイド』の攻略本を担当。

元・電撃攻略本編集部／副編集長
野村一真
現・電撃ゲームス副編集長で本記事の執筆も担当。過去に攻略本編集部で『MHP 2nd』『MHP 2ndG』『サカつく3』『SO3』などの攻略本を手掛ける。

元・電撃攻略本編集部／編集長
倉西誠一
過去に電撃PlayStationや電撃攻略本編集部の編集長を務め、現在は電撃ゲームスを手伝ってくれている偉い人。狩られ道さんとも呼ばれるブロガー。

野村　今回のお題はゲーム攻略本についてです。
倉西　攻略本は話題が豊富だから、まずはテーマを絞ったほうがいい思う。例えば、よく言われている「ネットや攻略Wikiがあれば攻略本はいらない」ということに対して、あえて反論してみるかとか。
木原　それはすごい（笑）。
倉西　あるいは電子書籍とかね。
多田羅　では、このコーナーのタイトルが「過去・現在・未来」ですから、どこからいきますか？
倉西　過去の話は、なかなかいいかもしれない。
野村　それは1つのテーマにするとして、そのほかに装着率の話とかどうですか？　攻略本における装着率の概念って、なじみがないぶん、逆に新鮮かと。
木原　あと、攻略本の作り方とかはどうですか？
倉西　それ、いいかも。ゲームメーカーさんから、あらゆる資料をもらって、それを単純にそのまま載せているだけじゃなく、可能な限り調べ直しているという、電撃の攻略本ならではの作り方もあるし。
野村　一般的に攻略本は、楽に作れるものだという認識が結構蔓延しているみたいですね。
多田羅　ネットで一般の方が、攻略サイトとか近しいものを作っているご時世ですから。
倉西　じゃあ、そのあたりからスタートしますか。
木原　そもそも、誰が攻略本を作っているのかってことですよね？　実はゲームメーカーさんが作っていると思ってる人もいるようです。
野村　えっ、そうなの？
倉西　そういえば、攻略本の作り方、なんて記事が今までにあったことないもんなー。少なくともゲーム雑誌では見たことがない。
木原　誰が作っているのかとか、どうやって作るのかとか、ほとんど知られていない世界ですから。
倉西　じゃあ、現場の木原に語ってもらおう（笑）。
多田羅　木原君もそうですが、私も過去に自分でプレイして、攻略本を作っていた時期がありました。
倉西　多田羅だけじゃなく、みんなそうだよね。
多田羅　ええ。みんな若い頃はそうですね（笑）。あと昔といえば、「攻略本の編集者＝ゲームがものすごくうまい」と思われていましたけど……。
倉西　ゲーム雑誌の編集者も、そう思われがちだな。
多田羅　でも、私自身に関してはまるでダメ（笑）。
倉西　まあ、多田羅に限らず大半はそうだな（笑）。ところで、攻略本の作り方ってどうよ、木原？
木原　私がネタを振っておいてなんですが、いきなり作り方と言われましても、思考の準備が……。
倉西　う〜ん。前回のゲーム雑誌座談会もそうだったけど、みんな具体的なことを話し始めるまでに考え込むよな〜。じゃあ、まず俺から。攻略本ができるまでって考えると、かつての俺の仕事が最初のファクターになるわけだよね。タイトルが発表される前後にゲームメーカーさんとお話をして、いつ頃こんなタイトルが出るよ、というのを聞いてきて、じゃあ、その攻略本をやらせてくださいと打診する。
野村　攻略本は基本的に“そのゲーム1本のみ”に関連する“書籍”で、マスメディアという位置づけの“雑誌”ではないから、扱い的には二次著作物、場合によっては三次著作物となりますね。
多田羅　言い換えれば、そのソフトのメーカーから

許諾がもらえないと、攻略本を出せないわけです。
野村　ちなみに、版権許諾物なのでロイヤリティをメーカーさんなどの版権元に支払います。これが攻略本制作の予算を圧迫して、地味に辛い……。
倉西　で、いろいろ交渉をしたりして、攻略本の許諾をとってくるのが俺の仕事だった。
野村　ええ。でも、その前にもう1段階あって、これが最も大切なんですが、「その攻略本が世の中に求められているのか」というのがあるじゃないですか。そのゲームに攻略要素はあるのかとか、そもそも、おもしろいゲームなのかとか。
倉西　そのうえで"装着率"が関係するわけだね。
多田羅　でしたら、まずは装着率の説明を。装着率というのは、ソフトの実売本数に対して、その攻略本が何部売れるのかを表す比率のことです。
野村　私が攻略本編集部に所属していた頃で考えると、RPGやS・RPG、SLGなら大体30%ぐらいで、ACTは10%前後だったと記憶している。
多田羅　これらの値は、過去の攻略本の実績データから算出します。同ジャンルの同系統のゲームの攻略本データを何冊もたどっていくと、ソフトの実売本数に対して、大体どのぐらいの割合のユーザーが攻略本を買ってくれるのかを予測できます。
野村　装着率はジャンルで見るのが基本だけど、ソフトの内容によるところも大きいよね。メジャータイトルのシリーズものだったりすると、内容が継続路線で安定していることが多いから、装着率も安定する傾向にある。だけど、そうじゃないタイトルのときがポイント。ゲームを見る目が重要になる。
木原　我々の編集部でいうテイスティングというシステムですね。私もかなり担当しました。ゲームをひたすらプレイして、まずは根本的におもしろいかどうかを判断する。次に攻略要素があるのか、それが果たして読者が求めているレベルのものなのか、そういったことを見極める。その結果、許諾をもらうこと自体、やめたものも結構ありますよね。
多田羅　テイスティングのために、編集部で暇そうにしているライターさんを捕まえて、ちょっとお小遣いを渡してプレイしてもらうとか（笑）。
倉西　そのお小遣いを渡してっていうのが、ゲーム雑誌では普通ありえないよね。記事を作るためにゲームをプレイするのがライターの仕事なのに、攻略本の場合、テイスティングのように、記事を作るためじゃないケースがある。攻略本を出す価値があるかどうかを判断するために、お金を渡してゲームをやってもらう。う〜ん、攻略本は特殊だな（笑）。
多田羅　特殊技術への対価って感じですね。その人には、ゲームを的確に判断する目が求められるんで。意外なタイトルがすごくおもしろくて、さらに攻略本の必要度が非常に高いという場合には、驚くべき装着率を見せることもあります。
野村　そういえば、最近の装着率ってどう？
多田羅　昔はある程度ジャンルで判断できたんですけど、昨今は本当にタイトルごとって感じで、ジャンルが同じでも、かなり差がある印象です。
倉西　パターン分けがしづらくなっているよね。
多田羅　RPGやS・RPGが全盛だった頃は、ある程度パターン化ができていたんですが、今は正直、ジャンルはあまり参考にならない。
倉西　統計的に判断しづらくなっているよね。おおざっくり言うとさ、昔はゲームという1つのくくりしかなかったし、ユーザーも圧倒的に10代の男子だった。それが、ゲームが一般化するにつれ、ジャンルが同じゲームでも、RPG的だったり、ACT的だったりと区分けされてきて、ユーザーもそれぞれで分かれてきた。で、今となっては、もうジャンルですらない。タイトルごとでユーザーが分かれている。だから、統計が本当にとりづらい。
多田羅　まさに、それを感じます。
野村　ジャンルというくくり自体が相当曖昧になってきてるじゃないですか。電撃ゲームスの副編集長が言うのもなんですが、ゲーム雑誌のジャンル分けって、もう、おかしいんじゃないかと（笑）。
倉西　ああ、あれね。『ラブプラス＋』なんてETC（コミュニケーション）だし。
多田羅　もう、わけがわからないですね（笑）。
倉西　RPGとかSTGとか、あのアルファベット表記は、今だからこそやめたほうがいいな。
野村　ちょっと話を戻して、攻略本の装着率に関してですが、ソフトに対するユーザーの好みが細分化されてきたことにより、1作品あたりのソフトの売れ行きが落ちているとも思います。ソフト自体の本数が下がっているから、攻略本自体が売れなくなっている印象を受けるけど、それって装着率という点では実は関係ないのでは？　という気がしている。
多田羅　結局、タイトルによりけりですね。
野村　う〜ん、そうなんだ……。やっぱり具体的なデータは出せないわけだね。
多田羅　残念ながらそうです。そういえば、昔は超爆発的な装着率の攻略本がありましたよね。
野村　PSの『スターオーシャン2』とかは、合計装着率が約145%に達していた記憶がある。
倉西　PSの『ヴァルキリープロファイル』も、相当な装着率だったと思う。トライエースさんが開発しているゲームは本当にすごかったな。
多田羅　複数社から攻略本が出ていて、どれもバッチリすぎるほど売れている状況でしたね。
倉西　ちょっと待った。まず合計装着率の意味を伝えないと。ソフト1本に対して複数の本が出ていたと。で、それを合計したらってことだよね。
野村　まさにその通りです。1980年代から2000年代前半までは、1人で何冊も同じゲームの攻略本を買うケースが多くて、ソフトの本数以上に攻略本が売れたこともありました。
倉西　個人的な印象だけど、1人で何冊も買うケースが最後まであったのが『スパロボ』シリーズかな。
多田羅　一時は7〜8社から攻略本が出ていましたね。
野村　で、そういうケースは近年なくなった。ただ、中堅以下のソフトに対して、1冊だけ攻略本が存在しているケースでは、装着率は実はそこまで下がっていない気がするんだけど……。
木原　それこそ、一番最初に話題に出た攻略Wikiと、ものすごく密着していると思います。要するに、メジャータイトルはプレイヤーの人数が多いので、それだけ攻略情報が出回りやすいと。しかも、人が多いほど、どんどん正確なものになっていきます。だけど、中堅以下ではそういったことがなくて。
多田羅　2ちゃんのスレッドすら伸びなくなる。
木原　そうなったときに「攻略本ないの？」という流れに、どうしてもまだなるんですよ。そういうところに、たぶんまだ需要があって、装着率は変わらないのでは？　という話は、攻略本が必要とされている中堅以下のソフトに当てはまると思います。
倉西　う〜ん、そうなのかな。俺は単純に、本数が中堅以下のソフトが、おもしろくない内容になってきたというのが、大きな要因だと思うんだよね。
野村　あ〜。それってあると思います。
倉西　あと、ユーザーが熱心さを失っているとも思う。昔はさ、具体名は出せないけど、とあるシリーズもので『2』とか『3』で、失敗したことってあったじゃない。特に3本目はその傾向が強い。
木原　3本目は厳しいことが多いですよね。
倉西　で、昔は「これは3本目だったからコケたんだよね」って、優しく見てくれるユーザーもいた。そういう人がソフトを買ってくれたり、遊んでくれたりして、次はがんばれよ！　みたいな雰囲気もあった。でも、そういうユーザーはもういないよね。
木原　そうかもしれません……。
倉西　みんな消費者になったんだと思うよ。昔は自分がゲーム業界を支えているんだって雰囲気がユーザーにもあったような気がするけど、幼いエンターテイメントって、大体そういう風潮があると思う。エロ以外はね。そうして20年以上が経って、今は本当に厳しい消費者しかいなくなった。だから、中堅以下はどんどん厳しくなってきたんだと思う。その結果、より一層、大手に人が集まる傾向が強まる。
野村　あと、ゲームの本質的なおもしろさよりも、技術面に力を入れる傾向が強まったのも一因かと。
倉西　それは今も続いてる危険な流れだよね。
野村　ええ、個人的にマズイなと思います。
倉西　今思いついたんだけど、このコーナーでメーカーさんに提言するとしたら、攻略本が売れるタイトルを作ってください！　と言うべきじゃない？
野村　それはまさに正論です。
倉西　我々の攻略本の利益のために言ってるんじゃなくて（笑）、そういうゲームを作ってくださいと。
野村　たぶん、攻略本が売れるゲームって、ユーザーから愛されるゲームなんだと思います。技術的には、ちょっと昔のものでもよいかと。
倉西　それで思い出すのが『パワプロ11』と『12』の攻略本なんだよね。本当に素晴らしいゲームだったから、とことん攻略本を作り込んだ。で、制作に時間がかかって、ユーザーが求める旬の時期を逃したから小部数だったけど、買ってくれたユーザーや開発スタッフからは、とても評価された。あと、発売が遅れたわりには、なかなか売れたと思う。
多田羅　あの攻略本の制作自体は、死ぬかと思うぐらい大変でしたよ。制作スタッフが、途中で数人逃げ出したこともありましたし。
倉西　そういえば、そうだった（笑）。
野村　ようやく攻略本の実制作のほうに話が向かってきましたが、今回はこのあたりでお開きです。
木原　やっと話すことがまとまったのに（笑）。
野村　攻略本の裏話的座談会、次号も続きます〜。

ゲーム攻略本の過去・現在・未来

お知らせ　このコーナーに関連して、電撃オンラインでは攻略本に関するアンケートを募集しています。サイト内の検索で「攻略本アンケート」と入力すれば、特設サイトを発見できます。このサイトでアンケート（とっても簡単です！）にご記入いただけた方には、抽選で電撃ゲームス編集部のお宝グッズ詰め合わせをプレゼントいたします。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。なお、アンケート結果は、このコーナーで今後議題として取り上げさせていただきます。



ガンプラ30周年記念企画

GUNPLA NEW GENERATION

ガンプラニュージェネレーション

「機動戦士ガンダム」がテレビ放映されてから31周年の今年、ガンダムのプラモデル「ガンプラ」も30周年という節目の年を迎えた。そこで本企画では、ガンプラの魅力を最大限に伝えるべく珠玉のガンプラ特集を決行！　新ブランド「RG(リアルグレード)」情報も必見だ!!

モデリングの進化と未来

GUNPLA 30Years History

ガンプラ30年の歴史

1980年7月に最初のガンプラが発売されてから、今年で30周年。その間、ガンプラの技術は目まぐるしく進化し、多彩な商品が生み出されてきた。そこでここでは、この30年の間にどのようなガンプラが登場し、モデリングが進化を遂げてきたのかを年代ごとに検証していこう。

1980〜1989年編 GUNPLA 30years History

アニメ終了後にガンプラ登場 そして1大ブームに!

1980年1月にTVアニメ「機動戦士ガンダム」が放送終了。その半年後、最初のガンプラとなる1/100と1/144サイズのガンダムの発売を皮切りに、続々と商品が登場する。このガンプラは瞬く間に大ヒットとなり、半年で100万個を販売。翌年にはシリーズ累計2,500万個を販売するという一大ブームを巻き起こした。その後、MSVなどの展開が始まったほか、アニメの放映にあわせて、さまざまなガンプラが作られていくこととなる。

ガンプラ年表　その1

【1979年4月】 TVアニメ「機動戦士ガンダム」放送開始
【1980年7月】 ガンプラ「機動戦士ガンダム 」シリーズ発売開始1
【1981年3月】 劇場用アニメ「機動戦士ガンダム」公開　**【7月】** 劇場用アニメ「機動戦士ガンダムⅡ哀・戦士編」公開
【1981年11月】 ガンプラ「メカニック・モデル」シリーズ発売開始2
【1982年3月】 劇場用アニメ「機動戦士ガンダムⅢめぐりあい宇宙編」公開
【1983年4月】 ガンプラ「MSV」シリーズ発売開始3
【1985年3月】 TVアニメ「機動戦士Zガンダム」放送開始　**【4月】** ガンプラ「機動戦士Zガンダム」シリーズ発売開始4
【1986年3月】 TVアニメ「機動戦士ガンダムZZ」放送開始　**【4月】** ガンプラ「機動戦士ガンダムZZ」シリーズ発売開始5
【1987年12月】 ガンプラ「SDガンダム BB戦士」シリーズ発売開始／ガンプラ「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」シリーズ発売開始6
【1988年3月】 劇場用アニメ「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」公開　**【9月】** ガンプラ「ガンダムセンチネル」シリーズ発売開始7
【1989年3月】 OVA「機動戦士ガンダム0080ポケットの中の戦争」発売開始　**【4月】** ガンプラ「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」シリーズ発売開始8



1 1/144 ガンダム　「機動戦士ガンダム」シリーズ初のガンプラ。発売月には1/100スケールのガンダムも発売された
2 メカニックモデル　1/72 シャア専用ザクⅡ　MSの内部機構を再現したモデル
3 1/144 ザクキャノン　MSV（モビルスーツバリエーション）という、試作機や専用機にスポットを当てたシリーズのガンプラの1つ
4 1/144 Zガンダム　「機動戦士Zガンダム」後半の主役機。1/144スケールのZガンダムは変形ができなかった
5 1/100 ZZガンダム　「機動戦士ガンダムZZ」の主役機。このスケールでは、差し替えなしで変形可能。また敵MSを中心としたラインナップまで発売された
6 1/100 νガンダム　「逆襲のシャア」でアムロが搭乗するMS。肩関節などにダイキャストが使用されている
7 1/144 Sガンダム　模型誌「モデル・グラフィックス」で連載されていた「ガンダムセンチネル」から商品化されたガンプラ
8 1/144 ケンプファー　「ガンダム」シリーズ初のOVAから商品化されたガンプラ

俺がガンプラマイスター

幼稚園のころからガンプラ漬けのエリート教育(?)

ここでは、ガンプラをこよなく愛する方をお招きして、ガンプラの思い出について語り尽くしていただいた。登場するのはマルチに活躍するシナリオライターの武田正憲氏。幼少のころからのガンプラ体験を赤裸々に語る！

——武田さんはいつごろからガンプラを作り始めたのでしょうか？

武田正憲氏（以下、敬称略）：幼稚園のころですね。父親が模型全般にハマっていて、いきなり1/60スケールのフルアーマーガンダムを渡されて、色塗りを含めて作らされました（笑）。当時は接着剤がパーツからはみ出したりすると、父親に怒られましたね。英才教育です（笑）。ちなみに「ガンダム」をはっきりと意識したのは「逆襲のシャア」やSDガンダムが出たころになります。オリジナルのSDガンダムも作ってましたよ。ちょうどその時代って、マンガの「プラモ狂四郎」がブームだったときなんですよ。だからマンガにあったとおり、ガンプラに鉛板を埋め込んだり、ほかのプラモデルから部品を持ってきて改造したりもしてましたね。それと、そのころは実家がミシン屋を営んでいて、改造用の工具がひととおりあったので、小学生ながら「ヒートプレス」を使ってみたりもしてました。現在は嫁も娘もいる身なんですけど、嫁が「ガンダムSEED」にハマっていたころは、ガンダムSEEDのガンプラを買ってきて作らせたり、娘にガンプラで遊ばせたりしてましたね。

——親子3代でガンプラづくしですか。

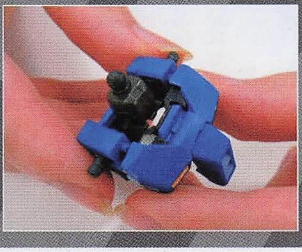
武田：最近はガンプラよりも女の子用のアニメにハマってますけどね（涙）。

——ちなみに、一番好きなMSは？

武田：F91ですね。「ガンダム」作品の魅力を理解しながら見たのがこの作品で、思い入れもかなりあります。MGのF91が出たときは、すぐ組み立てて、その後自分の理想の体型になるように、いじくりまわしました。

Check!　スナップフィットは組み立てやすい

スナップフィットとは、接着剤を使わずとも組み立てられるプラモデルのこと。ガンプラでは1987年に発売された「逆襲のシャア」シリーズやBB戦士から本格的に取り入れられた。



▶1枚のランナーに複数の色のパーツがある「色プラ」も、ガンプラに取り入れられている。

ガンプラマイスター自己紹介　武田正憲：シナリオ執筆やゲーム企画、声優マネジメントを手掛ける「髪ノ毛座」の代表。武田氏自身、シナリオライターやラジオディレクターなどさまざまな顔を持ち、新人声優・よっぴのマネジメントも担当している。模型好きな父親の影響から、幼少のころからガンプラを作り続けてきて現在に至る。「逆襲のシャア」「ガンダムセンチネル」「F91」あたりのガンダム作品に思い入れが強く、好きなメカデザイナーはカトキハジメ。



1 **HG 1/144 ガンダム**　多色成形とMSジョイント2（パーツを切り取っただけで動く関節）部品など、さまざまな技術が取り入れられている。2010年7月現在、絶版となっている　**2** **1/100　ガンダムF91**　同スケールのガンプラとしては小さく全高は15cm程度　**3** **1/144 V2ガンダム**　この作品の1/144スケールのガンプラには、胴体内部に「Vフレーム」と呼ばれる共通フレームが使用されている　**4** **1/100 Gガンダム**　一部部品の差し替えで、スーパーモードの再現が可能　**5** **MG 1/100 ガンダム**　ガンプラ15周年企画として登場したMGシリーズの第1弾。細部のメカのギミックまで再現している　**6** **HG 1/144 陸戦型ガンダムVSザクⅡ**　「08MS小隊」から初のキット化。陸戦型ガンダムとザクⅡ J型の2体セット　**7** **LM 1/144 リーオー**　簡易金型を利用したLMシリーズの1つ　**8** **PG 1/60 ガンダム**　ガンダム20周年企画として設計されたガンダム。究極のガンプラを目指して作られ、値段も¥12,600と高額　**9** **HG 1/144 ガンキャノン**　HGUCシリーズ第1弾となるキット　**10** **FG 1/144 シャア専用ザクⅡ**　ガンプラ入門用として発売された低価格のキット

GUNPLA 30years History

1990〜1999年編

「ガンプラ」10周年でHGシリーズ登場、平成ガンダムも続々!

ガンプラ10周年を記念して、当時の最先端技術でガンプラを作る「HG（ハイグレード）」シリーズが登場。ガンダムやガンダムMk-Ⅱなど合計4種類が発売された。その後、91年の「ガンダムF91」公開以降、平成ガンダムと呼ばれるシリーズが次々と展開。そして、新たに「MG（マスターグレード）」シリーズや「PG（パーフェクトグレード）」「HGUC（ハイグレード ユニバーサルセンチュリー）」シリーズといった、現在のガンプラを支える主力ブランドが登場することとなる。

ガンプラ年表　その2

【1990年3月】ガンプラ「HG（ハイグレード）」シリーズ発売開始**1**　**【10月】**ガンプラ「機動戦士ガンダムF90」シリーズ発売開始　**【12月】**ガンプラ「機動戦士ガンダムF91」シリーズ発売開始**2**

【1991年3月】劇場用アニメ「機動戦士ガンダムF91」公開　**【5月】**OVA「機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー」発売開始　**【6月】**ガンプラ「機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー」シリーズ発売開始

【1992年4月】ガンプラ「シルエットフォーミュラ」シリーズ発売開始

【1993年4月】TVアニメ「機動戦士Vガンダム」放送開始／ガンプラ「機動戦士Vガンダム」シリーズ発売開始**3**

【1994年4月】TVアニメ「機動武闘伝Gガンダム」放送開始／ガンプラ「機動武闘伝Gガンダム」シリーズ発売開始**4**

【1995年3月】ガンプラ「新機動戦記ガンダムW」シリーズ発売開始　**【4月】**TVアニメ「新機動戦記ガンダムW」放送開始　**【7月】**ガンプラ「MG（マスターグレード）」シリーズ発売開始**5**

【1996年1月】OVA「機動戦士ガンダム第08MS小隊」シリーズ発売開始　**【3月】**ガンプラ「機動新世紀ガンダムX」シリーズ発売開始　**【4月】**TVアニメ「機動新世紀ガンダムX」放送開始／ガンプラ「機動戦士ガンダム第08MS小隊」シリーズ発売開始**6**　**【8月】**「LM（リミテッド・モデル）」シリーズ発売**7**

【1997年1月】OVA「新機動戦記ガンダムW エンドレスワルツ」発売開始　**【4月】**ガンプラ「新機動戦記ガンダムW エンドレスワルツ」シリーズ発売開始　**【5月】**ガンプラ「新機動戦記ガンダムW デュアルストーリー G-UNIT」シリーズ発売開始

【1998年11月】ガンプラ「PG（パーフェクトグレード）RX-78-2 ガンダム」発売**8**

【1999年4月】TVアニメ「ターンエーガンダム」放送開始／ガンプラ「ターンエーガンダム」シリーズ発売　**【5月】**ガンプラ「HGUC（ユニバーサルセンチュリー）」シリーズ発売開始**9**　**【7月】**ガンプラ「FG（ファーストグレード）」シリーズ発売開始**10**

Check! ガンプラのブランドとそのスケール

現在発売されているガンプラは、主に4種類のブランドがある。基本的にはブランドごとにスケールが異なっており、パーツ数や組み立てに必要な時間、対象年齢なども違う。

ガンプラの主なブランド

HG (1/144)	豊富なラインナップが魅力のブランドで、コレクションにもってこい。
MG (1/100)	MSの内部メカや関節など、詳細な部分まで再現しているブランド。
PG (1/60)	MG以上に精密なディティールや可動にこだわっており、そのぶん部品数もかなり多い。
RG (1/144)	ガンプラの最新ブランド。1/144スケールで、本物であることを追求したブランド。

俺がガンプラマイスター

ハイターゲット向けの高級感を貫いたガンプラをもっと出して欲しい

——最近のガンプラを取り巻く環境についてはどうでしょうか？

武田：仕事柄、若い声優さんとも話をすることが多いのですが、「ガンダムSEED」や「ガンダム00」のような新しいガンダムは知っていても、「シャアって誰なんですか？」と言われるときもあるんです。ちょっと待てよと（笑）。

——けど、ここ数年で女の子でもガンダムが好きな人が増えてきましたよね。

武田：でも、女の子でガンプラを組み立てるという人は、やっぱり少数派な感じですね。この間、ついにMGでジ・Oが出ると若手の声優に喜んで話したら、「値段っていくらなんですか？」「1万2千円だよ」「高すぎます！」って話になったんです。僕はジ・OがMGで出るというところに感動しているんだけど、相手はZガンダムを知らないからジ・Oがお相撲さんみたいと言ってきたり、値段でつまずいちゃったりしてる。オマエ、正気かと（笑）。

——僕らはガンプラにロマンを求めて作るじゃないですか。本当に好きな場合って値段はそこまで大きなハードルにならないんですよね。

武田：HGシリーズみたいにお手頃な価格のキットもあるので、ジ・Oの値段は特別だと思いますけど（笑）。MGの値段に抵抗を感じるなら、HGを買えばいいという選択肢があるのは、ガンプラのいいところだと思います。ただ、僕自身は高級志向なガンプラがもっと出てきてもいいと思うんですよ。その点、RGは嬉しいですね。1/144スケールのガンプラとしてみると、値段は高めなんですけど、みっちり詰まっていて作りごたえがありそうですし。

——購入するガンプラのシリーズは、どのシリーズが多いのでしょうか？

武田：HGはほとんど買わず、MGがメインです。作り終えたときの達成感はかなりありますし、飾ったときの存在感も大きいです。ちなみにMGはこれまで発売されたものを全部買ってます。

2000〜2010年編

GUNPLA 30years History

「ガンダムSEED」「ガンダム00」で新たなユーザーを開拓していく

この10年では、「機動戦士ガンダムSEED」をはじめとした新規ターゲット向けのアニメや、CG作品の「MS IGLOO」「SDガンダム フォース」など、さまざまなタイプの作品が放映。それに合わせてガンプラも多彩な商品が展開された。また、EXモデルやU.C.ハードグラフといった、世界観を補完するようなハイターゲット向けの商品も発売。そして2010年にはガンプラ誕生30周年を記念して、バンダイホビーセンターがある東静岡駅前に、RG 1/1 ガンダム立像が設置された。

ガンプラ年表 その3

【2000年6月】 MGガンダム1.5発売 **【12月】** ドラマ「ジーセイバー」放送／ガンプラ「ジーセイバー（無重力仕様）」発売 1
【2001年7月】 ガンプラ「EXモデル」シリーズ発売 2
【2002年8月】 ガンプラ「機動戦士ガンダムSEED」シリーズ発売開始 3 **【10月】** TVアニメ「機動戦士ガンダムSEED」放送開始
【2004年1月】 TVアニメ「SDガンダムフォース」放送開始 **【5月】** ガンプラ「機動戦士ガンダムSEED MSV」シリーズ発売開始 **【7月】** 3DCGアニメ「機動戦士ガンダム MS IGLOO」公開 **【10月】** TVアニメ「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」放送開始／ガンプラ「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」シリーズ発売開始 4
【2006年6月】 ガンプラ「機動戦士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER」シリーズ発売開始 **【7月】** アニメ「機動戦士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER」配信開始 **【9月】** ガンプラ「U.C.ハードグラフ」シリーズ発売開始 5
【2007年8月】 ガンプラ「MG ターンエーガンダム」発売 6 **【9月】** ガンプラ「機動戦士ガンダム00」シリーズ発売開始／ガンプラ「スピードコレクション」シリーズ発売開始 **【10月】** TVアニメ「機動戦士ガンダム00」放送開始
【2008年1月】 ガンプラ「機動戦士ガンダムSEED FRAME ASTRAYS」シリーズ発売開始 **【9月】** ガンプラ「機動戦士ガンダム00 2ndシーズン」シリーズ発売開始 **【10月】** TVアニメ「機動戦士ガンダム00 2ndシーズン」放送開始
【2009年7月】「GREEN TOKYO ガンダムプロジェクト」として、お台場に実物大ガンダム立像設置／ガンプラ「HG RX-78-2 ガンダムVer.G30th」発売
【2010年3月】 OVA「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」発売開始／ガンプラ「メガサイズモデル 1/48ガンダム」発売 **【4月】** TVアニメ「SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors」放送開始 **【5月】** ソフトバンクモバイルより、ガンプラケータイ「945SH G」発表 **【7月】** JR東静岡駅に、RG 1/1ガンダム立像設置／ガンプラ「RG（リアルグレード）1/144 ガンダム」発売



1 **1/144 HG ジーセイバー**（無重力仕様） ハリウッドで制作された実写+CG「ジーセイバー」の主役機 2 **EXモデル 1/144 マゼラ・アタック** 戦車や戦闘機などを商品化したシリーズの1つ 3 **1/100 エールストライクガンダム** 「ガンダムSEED」の主役機を1/100スケールでキット化 4 **1/100 フォースインパルスガンダム** アニメと同じ分離・合体機構を再現したキット 5 **1/35 U.C.ハードグラフ ジオン公国軍 ランバ・ラル独立遊撃隊セット** AFV（装甲戦闘車両）のキットと同じ1/35スケール 6 **1/100 MG ターンエーガンダム** MGシリーズの100体目として制作。1/100スケールの牛も付属 7 **1/144 HGUC デンドロビウム** HGUCシリーズでは最大サイズのキットで、砲身を含めると、全長が1m近くにもなる 8 **1/60 PG ダブルオーライザー** 最新となるPGのキット。 9 **SD三国伝BBW 真 劉備ガンダム** 「SD三国伝 BBW」から、主役をBB戦士でキット化 10 **1/100 MG ユニコーンガンダム HDカラー+MSCAGE** 「ガンダムUC」のアニメ化に合わせてキット化されたスペシャルバージョン。

熱帯魚好きはガンプラ好き！ だから熱帯魚用のガンプラを出して欲しい

──今度はこういうガンプラを作ってみたいという希望はありますか？

武田：僕は熱帯魚好きでもあるんですけど、熱帯魚好きの人ってだいたいガンプラなどのプラモデルが好きなんですよ。熱帯魚の楽しさって、魚を育てることもあるんですけど、水槽の配管のパーツをいじったりするのもあるんです。水が漏れないようなパテを研究してみたり、水滴が落ちる音が気になるからって、キャストっていう合成樹脂の破片をろ過材にして水滴の音を消してみるとか。そういう感じにいろいろといじるのが楽しいんですけど、このとき使う素材って、ほとんどがプラモと同じだったりするんです。で、そうやって水槽を自分でいじり始めると、次にやりたくなるのが熱帯魚とガンプラの共存なんですよ（笑）。ズゴックのコクピットをハンダゴテで溶かして、その裂け目にチューブを入れて、裂けたコクピットからコポッて空気が出るようにして水槽に沈めたいですよね。プラモデルって軽いので、オモリを入れたりしてきちんと水槽に沈めようとすると、手間がかかるんです。それに、水槽用の沈没船などの商品は一応出てるんですけど、これらのものって、造形が野暮ったいものが多いんです。だから、元からこういう感じで水槽に入れられる仕様のガンプラを、バンダイさんからぜひ出して欲しいですね。

──てっきりまだキット化されていないガンプラかと思ったら、そういう展開で来られるとは（笑）。まさに本当の意味での水中専用MSですね。

武田：キット化希望のガンプラもきちんとありますよ（笑）。Hi-νガンダムが出たんだから、ナイチンゲールにも出てほしいですね。あとは、先日ガンプラ30周年公式サイトで行っていたMGアンケートの1位にもなったV2ガンダムですよね。V2アサルトバスターとセットで出してくれるといいなぁ。

──本日はありがとうございました。

Check! リアルスケールのガンプラとは別の道を歩む「BB戦士」

BB戦士とは、1987年から発売されたガンプラのシリーズの1つで、SD（スーパーデフォルメ）と呼ばれる2頭身サイズのガンダムを中心にキット化。通常のMSだけでなく、武者やナイトといった、SDならではの世界観を持つ作品も多くキット化されているのが特徴だ。



▶No.7のνガンダム。初期のBB戦士にはバネで弾を飛ばす機能があった。

GUNPLA30年の技術を集結した驚異のブランド

RG 1/144 RX-78-2 リアルグレード ガンダムに迫る!



ガンプラ30周年を記念して開発された新ブランド「RG（リアルグレード）」。その第1弾となる「RG ガンダム」がいよいよ発売された。1/144スケールながらも、これまでにない緻密なハイディティールや驚異のアクション＆ギミックを実現。組み立て済みのインナーフレームや多彩なカラーパーツなどにより、誰でもよりリアルなガンプラを組み立てられる。そんな本製品の魅力について迫ってみよう。

Check 1 アドヴァンスドMSジョイントがスゴイ

「アドヴァンスドMSジョイント」とは、ランナーから切り離すだけで完成する、可動ギミック付きパーツのこと（1）。腕・脚・胴体の関節部分に使われており、内部フレームの使用パーツ数をMGシリーズの約1/10以下に抑えることに成功。しかもMGシリーズと同等の可動領域を持っており、組み立てやすさと可動の両立を実現した。

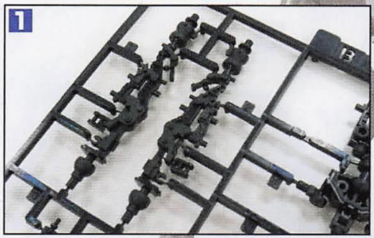
Check 2 カラーリングがスゴイ

本製品の外見は、現在JR東静岡駅に設置されているRG 1/1 ガンダムの外装部分を再現しており、これまでの1/144では類を見ないほどパーツが色分けされている。また、箔とデカールが1枚に収まった新デカール「リアリスティックデカール」（2）を採用。このデカールの金属的表現のおかげで、重厚感が感じられる仕上がりが可能に。

Check 3 1/144ながら驚くほど精密

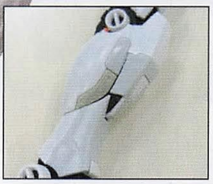
外装パーツの使用点数は、同じ1/144スケールであるHGシリーズの約2倍。外装パーツを細部までこだわることにより、よりリアルな外観を追求している。また、腿や腕の外装の一部は、関節を可動させることで、一部の装甲がスライド。つま先も可動するなど、同スケールのガンプラでもかなりめずらしい試みがされている。

1

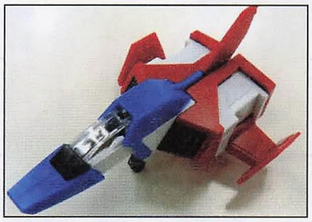


2





▶同じホワイトでも、パーツごとに異なった色表現がされている。



◀1／144スケールのガンプラでは初の、コア・ファイターからコアブロックへの完全変形を実現。

DATA

- ▶RG RX-78-2 ガンダム 1/144スケール プラスチックキット
- ▶発売中
- ▶¥2,625（税込）
- ▶バンダイ



詳しくは、ガンプラ30周年公式サイト（www.gunpla30th.net）で！

ガンプラ工場密着レポート

RGガンダムができるまでを追う!

静岡県静岡市に立地する「バンダイホビーセンター」。ここは、ガンプラの設計～製造まで一手に担うバンダイホビー事業部の生産拠点となっており、一部では「ガンプラの聖地」とも言われている場所だ。ここでは、そんなホビーセンター内の様子とともに、「RGガンダム」をはじめとする「ガンプラ」ができるまでの流れを解説。世界でも最高クラスの技術力を持つ、バンダイの開発・製造技術の一端をのぞいてみよう。

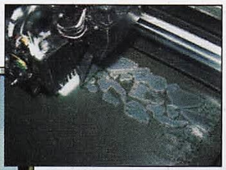


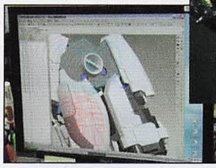
▶3階建てのバンダイホビーセンターの高さは約18m。ガンダムの全高と同じサイズだ。

1 設計　CADで形状機構を設計していく

ガンプラの設計は、CAD（キャド）という設計ツールを用いてPC上で行われる。そして、そこで作成されたデータを使い光造型機で光造形を試作。その試作品を参考に、何度も改良を行っていく。

▶光硬化樹脂にレーザーを照射して、部品単位で光造形を試作していく。





◀部品を組み合わせたり、関節を動かしたりといったこともPC上で再現可能。

スタッフインタビュー

――CADで設計データを作り、光造形の試作を作るには、どのような手順を踏んでいくことになるのでしょうか？

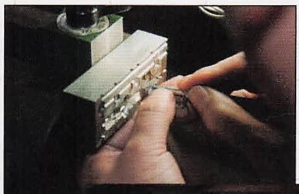
山中信弘氏：まずは正面図などの案図を作ります。その後、入れ込むギミックなどに合わせてパーツ分割を構成していき、それらを3Dに起こして、何度もデータ上で検証を行いながら3Dモデルを作成していきます。そしてそのモデルを再びパーツごとに分けて、光造型機で各パーツの試作を作っていきます。1つのモデリングを作るにはかなりの時間が必要ですね。



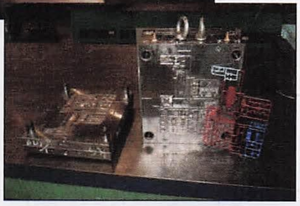
設計担当 **山中信弘氏**
ホビー事業部製品設計チームリーダーを務める。

2 金型　金型は職人の手で調整

設計図どおりにプラスチックをガンプラのパーツにするための、凹型と凸型がセットになった型を金型という。この金型の第1段階は機械を通して作られていくが、最終的には職人の手によって細かな微調整が加えられ、金型が完成していく。



◀拡大鏡を用いて、小さなパーツを少しずつ調整。この調整には熟練の職人の技が必要となる。



▶機械と人間の手によって金型が完成していく。右の写真はRGガンダムのランナーの金型だ。

INTERVIEW ガンプラな男達 1

RGシリーズを作った男

ここからは、ガンプラにさまざまな形で携わってきた男達にスポットを当てたインタビューを掲載していく。まず最初は、RGシリーズの開発チームのプロジェクトリーダーである西澤純一氏にお話を伺った。「ガンダムSEED」シリーズやPG「ダブルオーライザー」などを手がけてきた氏が語るRGガンダムのコンセプトや魅力とは？　ガンプラ30年の技術を集約し、新たなターゲットに向けて作られた、RGへの想いを感じてみたい。



株式会社バンダイ
西澤純一氏

これからも続くガンプラの未来を見越したRG

――RGが開発されることになった経緯を教えてください。
西澤純一氏（以下、敬称略）：ガンプラ30周年を迎えるにあたって、新しいプラモを提案できないかということを考え、1年半ほど前からプロジェクトチームを立ち上げて開発をしてきました。ガンプラ30周年の歴史と技術を集約するというコンセプトをもとに、色プラを使った細かな色分けや、アドヴァンスドMSジョイントといった最新技術を使っています。
――RGのメインターゲットは？
西澤：今年は東静岡に1/1ガンダム立像が立っていて、それをきっかけにガンプラに興味を持っていただく方、久々にガンプラを作ってみようと思っている方をターゲットとして考えています。RGは内部フレームがほぼ完成している状態で、あとは外装を付けていくというのが作り方なので、誰でも気軽に作れるんですね。それに、最近ガンプラに触れていない人にとっては、アドヴァンスドMSジョイントや、これまでのガンプラにない組み立て方などに驚いていただけるんじゃないでしょうか？　また組んだだけで、完成品とほぼ同じ仕上がりを持つというのがポイントにもなっているので、塗装などができないという方にも満足していただけると思います。
――スケールが1/144となった理由はありますか？
西澤：最初に1/144のガンダムが発売されたのが、30年前の7月24日になります。RGの発売日も7月24日で、初代ガンプラと同じ発売日、同じスケールにしたいという思いが1つ目の理由です。それともう1つは、「手のひらの中で本物を実体験する」というコンセプトがRGにはあったからです。あまり大きいと、組み立てた人が飾る場所に困りますし、手のひらに収めるという思いもあったので、RGのスケールは1/144になりました。
――組立説明書を見ると、組み立てる順番は、ほかのガンプラと違って脚からですが、その理由は？
西澤：それは、1/1ガンダムが建造されていくイメージでして、それと同じように下から上へ建造していく感覚を味わってもらいたくて、そのような順番にしています。
――最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。
西澤：まだガンプラを作ったことがない、どれを作ればいいかわからないという人は、ぜひRGガンダムを手にとっていただいて、ガンプラが歩んできた30年の歴史と、その技術をまっ先に感じていただけたらと思います。

RGガンダムの色塗り&シールの比較



▲豊富なカラーパーツで再現されているRGは、組み立てるだけでも十分に楽しめるシールや作り方になっており、より手軽にスケール感を味わうことができる。

最近ガンプラを作っていない人が再びガンプラを作るきっかけになってほしい

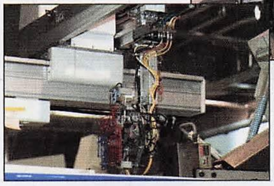
3 成形　ホビーセンターにしかない多色成形機で色プラを成形

ペレットという形状のポリスチレン樹脂を熱でゲル状に溶かし、圧力をかけた状態の金型に流し込むことでランナーが完成する。なお、色プラと呼ばれる、4色のパーツが1枚のランナーに収まっている製品は、ここにある多色成形機でしか生産できない。



▲こまかく樹脂が砕かれた形のものをペレットといい、この色がそのままパーツの色となる。





◀▲現在ホビーセンターには17台の多色成形機が稼働している。1台の成形機では1日に4,000枚近くのランナーを製造可能というから驚き。

4 出荷　完成品を梱包して全国へ

多色成形機に隣接するスペースには、生産された成形品を保管する場所がある。ここに保管された成形品が、のちに各製品ごとにまとめられ、説明書やシールとともにパッケージングされて全国のお店へと出荷されていくというわけだ。



◀工場内の荷物の搬出入は、無人のフォークリフトが行う。左の画像はシャア専用モデルのフォークリフト。

番外編　キット本体と並行してパッケージを作成

ホビーセンターではガンプラの設計・製造だけでなくパッケージデザインや組立説明書などの印刷物も手がけている。パッケージデザインのチームは、ガンプラ発売日の約3カ月ほど前から動き出し、商品やシリーズにあったパッケージをいくつも試作。さまざまな関係者の意見を聞きつつ、最終的なデザインを決定していく。



◀RGでは、約30種類ものパッケージデザインが試作された。

スタッフインタビュー

――RGのパッケージデザインのコンセプトを教えてください。
齋藤誠二氏（以下、敬称略）：今までの製品とは違うという印象が一目で分かることですね。ガンダムの顔のアップを全面に出し、遠くから見たときのインパクトを強くしました。またパッケージ側面は、文字を少なくして写真を効果的に使うことで、そこからさまざまな想像を膨らませていただけるようにしています。
――とくにガンダムの顔のCGはインパクトもあってカッコいいですね。
齋藤：このCGは、設計データをもとに、フォトリアル表現を使って本物のガンダムを写真的に表現しました。



パッケージデザイン担当 **齋藤誠二氏**
企画開発チームリーダーとして主にパッケージを担当。



INTERVIEW ガンプラな男達 2

ガンプラとともに歩んだ男

株式会社バンダイ

川口克己氏

ガンプラファンなら知らない人はいない、川口名人こと川口克己氏。氏はガンプラが発売される前から、フルスクラッチ（自分で用意した素材だけで模型をつくること）でモビルスーツを製作している筋金入りのモデラーで、現在はガンプラの普及を目的として、模型ショップ店員向けの講習会などを精力的に行っている人物だ。そんな川口氏に、ガンプラ自体が持つ魅力やオススメの遊び方など伺った。

RPGとプラモデルは似ていて、進む道は一緒ですけどゴールした時の様子が人によって異なるんです

自分の妄想をガンプラで表現していく

――まず30年間、ガンプラに携わってきての感想をお聞かせください。

川口克己氏（以下、敬称略）：当時はこんなにガンプラが長く続くものだとは思っても見ませんでした。子供のころから模型は好きで触ってきたのですが、ガンプラと出会ってバンダイに入社して、ここまで来ました。間違いなくガンプラは、僕の人生の転機になったものですね。

――昔のユーザーに比べて今のガンプラユーザーは、川口さんの目にはどう写りますか？

川口：ガンプラのユーザー層は、かなり変わってきていると思います。僕らのように昭和30年代生まれの人間は、スケールモデル（戦車や飛行機、艦船などがメインのプラモデル）を趣味で作っていたタイプなんですね。それらのプラモデルは、元となったものが実際に存在するので、塗装やディティールアップも、実際のものに近づけることが目標となっていました。ガンダムはそこが異なっていて、実物がないからこそ、どこまで自分のイメージに近づけるのかというのが、改造や塗装のポイントになっていました。今のユーザーが求めるガンプラといえば、テレビに写っていたガンダムそのままなイメージというのが多いんです。RGならば組み上げていくだけで、かなり再現性の高いガンダムが完成するわけですけど、それだけだと、30人がRGを作ったら30体同じガンダムが並ぶわけなんです。でも、同じものしかできあがらないなら、プラモデルを作る意味はあるのかという疑問が生じます。30人それぞれが塗装してみたい、改造してみたいという想いが出てくるのが、本来のプラモデルの姿だと思うんです。見本に近づけてきっちり完成させるという目標も大事なんですけど、そこから先にまだお楽しみがあるのが、完成品商材ではない「プラモデル」なんだと思います。

――では実際にRGガンダムを組み立ててみた感想は？

川口：最終生産品前の段階から2回ほど組み立てているんですけど、とくにストレスもなく組み立てられるので、これを使って何をしようかと考えるのが楽しいですね。

――RGガンダムは、これまでのガンプラとは少し違った組み立て方をするのが印象的ですね。

川口：RGガンダムは、MGシリーズをさらに組み立てやすくしたものという印象をもっている人も多いんじゃないでしょうか？　それ自体は間違いではないですが、通常のガンプラは「パーツを組み立てていく」という感覚が非常に大きい。しかし、RGガンダムは「パズル的な感じのするガンプラ」でもあって、装甲を組み合わせて取り付けていくという感覚なんですね。この、装甲がほかの装甲の間にピタッとハマる感覚が快感なんですよ。

――もし川口さんがこれからRGガンダムをいじってみようと考えると、どこに注目していきたいでしょうか？

川口：これは内部フレームがほぼ完成されていて、あとは装甲を取り付ければOKというキットなので、さまざまなシチュエーションのガンダムを作ってみたいですね。サイド7でアムロがガンダムに乗り込むところから、ジャブローから宇宙に上がるところまでのガンダムを再現してみるとか…。僕は、ガンプラは1回組み立てて終了という風には考えないんです。スケールモデルを組み立てるときと似た感覚なんですけど、例えば戦艦大和なら就航してからレイテ、沖縄特攻と時期によって装備や塗装も違います。ほかにも、1話でガンダムがザクと遭遇戦をやったときにお腹の部分を撃たれるシーンがありますよね。その後はそこに関する描写ってないんですけど、いくらガンダムの装甲がすごい合金で作られているからって、撃たれてまったく無傷というわけにはいかないでしょうと。外板を塗装しているのなら、多少はへこんだり塗装がハゲるんじゃないかと。そういうものを考えて、そこだけ塗装がハゲた表現をしてみたりします。そうすると、そのシーンを知っている人が見ると、1話のあとのシーンの再現なんだねと、わかってくれたりします。ガンダムというのは1つの商品ではあるんですけど、それをどう見て感じたり、改造したりしていくかというのは、個人の自由なんです。そうやっていろんな場面のガンダムを並べてみるというのは、模型的なダイナミズムがあって楽しいですよね。

――組み立ててからがスタートという感じでしょうか。

川口：いや、組み立てる前からスタートですよ。組み立てる前に、どう仕上げようかと考えるのが重要だと思いますよ。完成直後のガンダムなら、新品状態ですから細かなマーキングもあるでしょうけど、稼働状態になってからは本当に必要なマーキングしか残らないかもしれない。セイラさんがガンダムに乗って出撃して、グフに脚を切られるというシーンがありますが、その脚のパーツの部分を交換すれば、左右の足で色が違うかもしれないとか。組み立てる前にそういう妄想をふくらませて、それにあわせて組み立てていくと、誰が作っても同じガンプラが自分だけの作品になる。そういう形で自分の妄想をプラモデルで表現していくことって、かなり楽しいことだと思うんですよ。それと個人的には、プラモデルってゲームとの親和性がかなり高いと思うんです。とくにRPGとプラモデルは似ていて、スタートしてからゴールまでの道は基本的には一緒ですが、人によってはレベルを最高にしたり、あらゆる装備を集めてからクリアしたりと、進め方が異なります。フラグの立て方によってはイベントやエンディングも変わってくる。自分の妄想をガンプラをとおして表現すると言いましたが、それってゲームの攻略を思案するのと同じ感覚ではないでしょうか。

――川口さんにとって、思い入れのあるガンプラというのはなんでしょうか？

川口：ドムですね。「ホビージャパン」のキットレビューで定期的にお仕事をさせていただくようになった一番最初の作例が1/100のドムなんです。そして最後に「モデル・グラフィックス」で作った作例もドムなんですね。ドムはそういう節々で作ってきたガンプラだからこそ、思い入れがかなりあります。

――川口さん自身、そういう場面でドムを選んできたということは、ドム自身がお気に入りのMSだからですか？

川口：ドムってこれまでのMSのイメージをガラリと変えたMSなんですよね。用兵によってデザインや機能の思想が変わるというのをビジュアルで見せられた感じ。重厚なイメージを託す人もいればホバー走行とジェットストリームアタックですばしっこいMSという印象を持つ人もいる。人によってイメージが大きく変わるMSなんですよ。歴代のドムのキットってどれもハズレがないので作ること自体も楽しいですよ。

――RGでガンプラを初めて作る人、久々に作ってみる人に向けて、アドバイスをお願いします。

川口：まずはパーツを切り出した跡はキレイに整形してください。収まるべき所にピタッとパーツが収まる感覚を実感してほしいですね。初めてガンプラを作るという人は、キットと一緒に必ず模型用のニッパーも買いそろえてほしい。あと、RGはシールが細かいのでピンセットも用意していただくといいですね。それと、RGガンダムは、同スケールのガンプラよりも値段が高いからと敬遠される人がいるかも知れませんが、RGは作ったときの満足度が全然違います。そこは臆せずに、まず手に取っていただけたらなと思います。

川口氏の作ったRG RX-78-2ガンダム

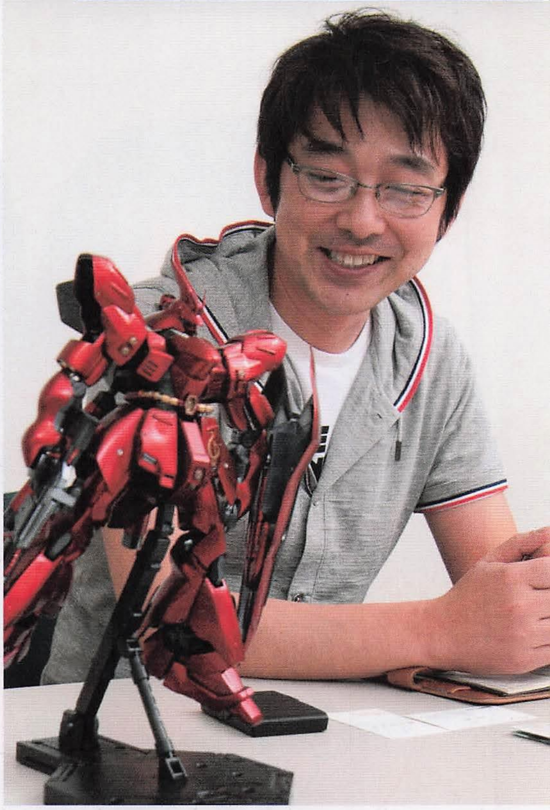
毎日1～2時間ほど作業をし、2週間ほどで完成させたという川口氏のRGガンダム。シールの余白はできるだけキレイに切り取り、塗料に金属色を混ぜて金属の粒子が塗膜に含まれたような、メタリックな雰囲気の表現がポイントだ。川口氏のブログ（http://pikachiu.txt-nifty.com/）では、このRGの製作過程が公開中！

INTERVIEW ガンプラな男達3

ガンプラをゲームに生かした男

株式会社バンダイ
第1スタジオ ビジュアルアート ディビジョン
VA1部 VA2課
藤井直樹氏

ガンプラ作りの趣味が、そのままゲーム開発に直結した男――藤井直樹氏。藤井氏は、この秋稼動するアーケード作品『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』でMSのモデリングを担当。そのモデリングは、ガンプラをもとに行っており、機体の質感表現は氏が塗装したガンプラを手本に行っているという。自分のガンプラがゲームに登場するという稀有な体験を持つ藤井氏に、この2つの関係性について伺った。



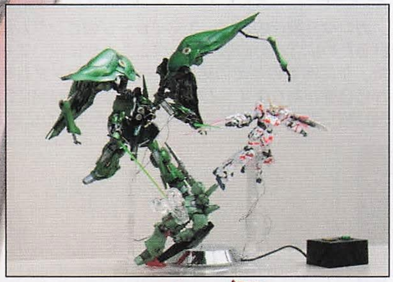
アニメや設定資料だけでは不足しがちな情報をガンプラを使ってゲームのモデリングに生かしました

機体の質感にこだわって作ってます！

――『エクストリームバーサス』の登場機体は、ガンプラを参考にしてモデリングしたと伺いましたが？
藤井：はい。実は今回のゲームにおけるガンプラの存在はかなり大きくて、例えば平面で作られているアニメや設定資料だけだと、ゲームに起こす際に立体的な情報が不足しがちなんです。ガンプラはその点、立体物として優れたものですから、形状や関節構造などを参考にしています。それに一般のスタッフの中にはガンダムを詳しく知らない者もいるので、ガンプラで実際に確認するほうが説明の手間も省けますし、作業がスムーズでした。
――ガンプラでモデリングをしてみて、大変だったMSはどれでしょうか？
藤井：ユニコーンガンダムですね。形状やギミックは、ほかのMSと比べるとかなり複雑なものですし、今回の目標の1つになっている「アニメーションのアクションをどこまで再現できるか」という点を突き詰めるに際も、かなり大変でした。アニメーションのガンダムの最新作ということで緻密な作画と激しいアクションが特徴ですし。それらを見ながらガンプラでモデリングしつつ、アニメに負けないようなアクションを作るという点では、ユニコーンガンダムは集大成のような存在となっています。
――モデリングでこだわっている部分はドコでしょう？
藤井：まずは機体の表現ですね。PS3基板を使った新シリーズということで、まずは機体の質感表現にこだわってみました。その表現の基礎となったのが、僕の隣に置いてあるサザビーのガンプラになります。メタリックや光の反射による色相変化など、実際にどうやって見えるのかというのを、趣味を交えて作ってみたのですが、これを見たスタッフがひと目で気に入ってくれて、じゃあこれで行こうという話になりました。それだけじゃなく、例えば1stガンダムを例にとってみても、ガンプラだけで何種類も登場していますよね。そこで今回は、1stガンダムは最新のものを使ってモデリングしてみようと。やはり最新のフォーマットで開発できるということもあって、とにかくディティールにもこだわっています。
――ちなみに、このガンプラのサザビーの色は、実際どのように塗られたのでしょうか？
藤井：模型誌などでも紹介されていますが、まず下地に黒を塗り、その上に金色を重ねていきます。その後クリア系の塗料で下の色が透けるように色を塗り、最後にウレタンクリアでコーティングしています。
――これまでのシリーズに登場したMSも本作には登場しますが、1からモデリングされているのですか？
藤井：はい。それらも新規に制作しています。本作の立ち上げ当初から、モデリングにガンプラを使うことは想定されていました。そこでバンダイホビー事業部さんに協力してもらって、大量のガンプラを開発室に届けてもらったんですね。そして、ガンプラ初心者、上級者など関係なく開発チーム一丸となって、もくもくとガンプラを作っていきました。その結晶が本作のモデリングに生かされています。
――ガンプラ合宿みたいですね（笑）。
藤井：おかげで、今までガンプラに興味がなかった者が趣味でガンプラを作り始めたり、隠れモデラーを見つけたりすることができました（笑）。
――今回のゲームからガンプラに興味を持つであろう人達に向けて、ガンプラがさらに楽しく感じられるポイントなど教えていただけないでしょうか？
藤井：近年のガンプラは本当によくできていて、誰でも簡単にカッコいいキットができあがるというところにあります。あとは好きなようにポーズをつけたり、色を塗ったりと、それぞれ自由な表現をすると、さらに楽しくなると思います。
――では最後に、本作を楽しみにしている人に向けてメッセージをお願いします。
藤井：本作に登場するMSというのは、「極限進化」というキャッチコピーをもとに、スタイリングやプロポーションはアニメ準拠でかなりこだわっています。ギミックはガンプラを参考にした結果、アニメでは再現できなかったアクションシーケンスなどもリアルタイムで見られますし。そういうグラフィックやアクションを含めて、ゲームを楽しみにしていただければと思います。

藤井氏の作ったサザビー

プライベート用に作っていたものが、いつの間にか仕事用として作ることになったという、藤井氏のMGサザビー。独特な色相変化を表現した塗装が特徴的で、何重にも色を重ねていき、最終的なコーティング処理により、独特のツヤを出している。この外装処理が、ゲーム中でも表現されており、光の反射などをリアルに再現している。



▶藤井氏の作例の1つ。MSの内部にLEDを仕込み、内部から発光させている。

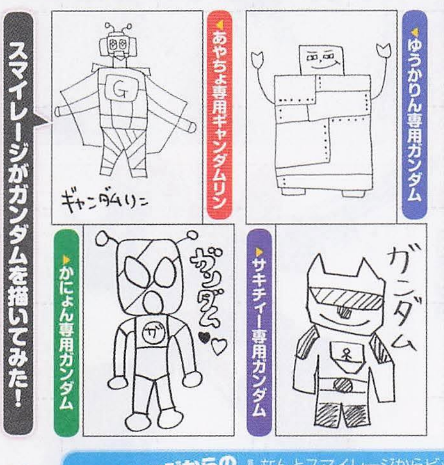


Challenge!! S/mileage 4人で各部位を分担して ガンプラ制作開始！

目の前に出されたRGガンダムのランナーの量を見て愕然とするスマイレージ。この日の制限時間は3時間ということで、1体を手分けして制作することに。リーダーのあやちょが率先して「脚！　簡単そうな脚やります！」と言うと、それぞれが担当部位を選択。ニッパーを「カニ切りバサミ」と言い放つかにょんに驚異すら感じつつ、試合のゴングは鳴らされるのだった……。

ちなみに……スマイレージのガンダム知識は？

ガンプラ製作の前に、スマイレージのガンダム知識を計るために「自分の思うガンダム」を絵に描いてもらった。下にあるのがその結果。「お台場でガンダムを見たから自信があります」と語ったかにょんの作品に驚異を飛び越して不安すら覚え、あやちょの天才ぶりに涙した。



脚 一番簡単そうと選んだ脚パーツ！ だが思わぬ落とし穴が……!?

「脚なんてパーツが少なそうだからきっと簡単に違いない！」と思ったに違いないリーダーのあやちょ。だがしかし「RGの最難関は脚！」という説もあるくらい、脚パーツ数は多かった！　あまりのパーツ数の多さに不安の色を隠せないあやちょ。アドヴァンスドMSジョイントへの外装の取り付けに手こずるも、持ち前の負けず嫌いな性格も手伝って、なんとか両脚完成に至った。



腕 小さな腕に大きな難関!? ゆうかりんとピンセット！

メンバーが次々と担当部位を選んでいくなか、完全に出遅れたゆうかりんは、残った腕を作ることに。腕はほかの部位に比べてそれほど大きくなく、パーツ数もあまり多くはない。だが、最難関は関節部分のシール貼りにあった！　ピンセットで掴まないと取れないほど細く、小さなシールを真剣な眼差しで貼るゆうかりん。アイドルとピンセットという新しい境地を見出してくれた。



スマイレージからのプレゼント！
なんとスマイレージからビッグなプレゼントが!?　7月24日に発売されたばかりの「RG RX-78-2 ガンダム」のプラモデルのパッケージに、メンバー全員のサインの入った超絶レアな一品を1名様にプレゼント！　さらにメンバー各自のサイン付きチェキもゲット！　チェキは当選者の名前をメンバー本人が書いてくれるというオマケ付き。プレゼントを希望の方は、P.179の詳細をチェック！　スマイレージもハマったRGガンダムをこの手で作るチャンス!!

平均年齢14.5歳のアイドルグループ

S/mileage スマイレージ がガンプラ作りにチャレンジ!!

RG 1/144 RX-78-2 ガンダム

特別企画!!

ガンプラ特集の最後を締めくくる企画は「実際にRGガンダムを作ってみよう！」ということで、今回チャレンジするのは新人アイドルグループ「スマイレージ」のみなさん！　ガンプラ経験はおろかガンダムの印象自体もおぼろげなスマイレージは、はたしてこの難題をクリアできるのだろうか!?

「夢見る15歳」スマイレージの前にガンプラ30年の技術の結晶が立ちはだかる!!

スマイレージは今年5月に「1万人のスマイル写真を集める」という難題をクリアし、メジャーデビューを果たしたばかりのアイドルグループ。そんな彼女達に新たな試練として突きつけられたのがガンプラ製作だった！　顛末やいかに!?

メンバー紹介



リーダー
和田彩花 (15)
ちょっぴりドジな一面もあるけど、負けず嫌いな頼れるリーダー。ニックネームはあやちょ、DAWA。



前田憂佳 (15)
いつもマイペースで歌うことが大好き！　ニックネームはゆうかりん。初のソロ写真集も好評発売中です！



福田花音 (15)
スマイレージのなかでも屈指のゲーム好き！　PCや携帯などの機器にも強い。ニックネームはかにょん。



小川紗季 (13)
メンバーのなかで最年少の13歳ながら、一番明るく元気なムードメーカー的存在。ニックネームはサキチィー。

腰&胴　大きいことはいいことだ! かにょん、いきまーす!!

かにょんもあやちょと同じく「パーツが大きいから簡単そう」ということで選んだ胴体部分。しかしもちろんそんなはずもなく、苦戦を強いられることに。バックパックを前面に取り付けようとしたり、腰部分のパーツの細かさにたじろぐも、「プラモデル楽しい！　もっとすごいの作りたい！」と、すっかりハマったご様子。PGの存在を知ると目を輝かせていた。少し心配になった。



頭&武装　見せてもらおうか! サキチィーの性能とやらを!!

なぜかほかのメンバーに比べて終始テンションの高かったサキチィー。「紗季は頭やる!!」となかば強引に決めたものの不安は否めなかったが……。蓋を開けてみれば、頭、ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、シールド、さらにコア・ファイターまで1人で作ってしまうほどの、驚異の早さを見せつけてくれた。年齢は一番下ながらポテンシャルの高さはメンバー1なのかも!?



すべてを合体させて……



◀皆が作ったパーツを、リーダーのあやちょが合体させて……。



▶ついに完成！　今回は外装にシールまで貼るには至らなかったが、なんとか制限時間内に終わることができた。

初めてのガンプラ体験…その感想は?

今までプラモデルには興味なかったけど思ったより簡単で楽しかったです♪

方向音痴だから説明書とか不安だったけどちゃんと作れてよかったです♥

もっとプラモ作りたいです!　ガンプラ合宿とかやりません?　楽しすぎ!!

細かいシールを貼るのは難しかったけど作るのがとにかく楽しかったです♪



SQUARE ENIX

Re:birth

生まれ変わる世界

『キングダム ハーツ』シリーズをはじめ、新たに動き出した注目作の情報を、野村哲也氏へのインタビューとともにお届けする。









キングダム ハーツ Re:コーデッド

●DS ●2010年10月7日発売 ●スクウェア・エニックス
●RPG ●¥5,490(税込)

データの世界を舞台にDSで新たな冒険が始まる

ドコモの携帯電話用ゲームとして好評配信中の『キングダム ハーツ(以下、KH) コーデッド』が、DSでリメイクされる。物語に変更点はないが、システム面は大幅に刷新！ まったくの新作といえるほど内容が進化している。『KH Ⅱ』後の展開が描かれる本作で、どのような事実が明らかになるのか!? 気になる物語のほか、注目の新システムを見ていこう。



▲DSになったことで、バトルが操作しやすくなった。新要素も多数導入されている。

3DSで動き出すシリーズの新たな可能性!

先日発表されたシリーズ最新作『キングダム ハーツ 3D（仮）』。これは3DS用に急きょ用意されたデモ版というわけではなく、『KH』シリーズの正式な新タイトルとなるようだ。ただし「3D」というのは正式タイトルではないとのこと。詳細はシリーズのディレクターである野村哲也氏のインタビューをチェックしてほしい。



キングダム ハーツ 3D（仮）

●3DS ●発売日未定 ●スクウェア・エニックス
●RPG ●価格未定







謎が謎を呼ぶ新たな展開!

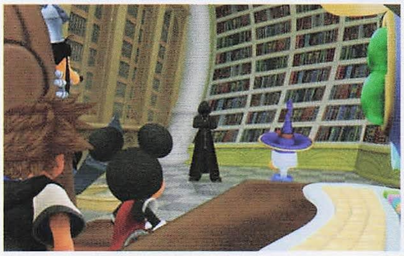
◀▲3Dならではのシステムも用意されるようだ。ソラとリクが行動をともにする？ 物語の展開も気になる！





謎のメッセージから物語は始まる

◀これまでの旅の記録が記されたジミニーメモ。だが、そこに見慣れない謎のメッセージが!?





データの世界をデータのソラが冒険

◀謎を解明するべく、王様はジミニーメモのデータ化に成功。データ世界のソラに調査を依頼する。

KINGDOM HEARTS Re:coded

PROLOGUE

ジミニーメモに記された謎のメッセージを解き明かせ!

ジミニーメモの謎のメッセージとともに、データ世界にバグブロックが多数出現。その謎を解明し、データ世界を修復するべく、データのソラが再び世界を冒険することに。だが、ワールドをめぐる彼らの目の前に、黒コートの男が姿を現す……。



CREATOR's VOICE I

『キングダム ハーツ』シリーズ ディレクター

野村哲也

『KH3D（仮）』のテーマは信頼 予想もつかない謎に満ちた物語

──3DSで『KH』を制作することになった経緯を教えてください。

野村氏（以下、敬称略）：任天堂さんから熱心なお話しをいただき、その気持ちにおこたえしたいということもありましたし、このハードならではという作品が作れるのではないかと感じたからです。『KH』で、というご指名も受けていましたので、まずは本作を皮切りにすることで、『KH』以外のタイトルでも今後につながる構想をふくらませられるのではないかと思っています。

──シリーズにおける本作の位置づけは？

野村：これまでのシリーズは、すべて同一時間軸上で展開しています。本作も同様に同一時間軸上です。今はそれしかお答えできません。

──主人公は、ソラなのでしょうか？

野村：ソラとリクの2人が主人公となります。『KH バース バイ スリープ』のように1人をクリアしてもう1人という感じではなく、2人を交互に操作して進めていくことになります。その2人の交代をシステムの軸として考えているんです。

──2人の衣装は『KH』の頃のもののようですが、物語は『KH』の時期なのでしょうか？

野村：今回は、ともかく予想もつかない謎に満ちた物語です。先ほどもお答えしたように同一時間軸上なので、『KH』の頃にこういったことが起きたとは考えずらいと思います。ですので見た目にだまされてはいけません。

──『KH』の頃のお話しだと、ソラとリクが一緒にいる展開には謎を感じますね。

野村：その謎がオチではないので、シナリオ上、先に状況を説明すべきか、回答はあとに回すべきか、悩んでいる最中です。正式に情報解禁となるまで、まだ時間がありますので、今はお答えできないですね。

──やはり3Dを生かすシステムをお考えでしょうか？

野村：それは当然考えていますが、まだ詳しくはお答えできません。ただ、3Dの奥行きの生かし方として、映像にもあったと思いますが、「落下」という点を考えてみたいです。

──本作でやりたいこと、テーマなどを可能な範囲で教えてください。

野村：やりたいのは、触れる『KH』、落ちる『ソラ』、飛ぶ『リク』。テーマは「信頼」ということになるでしょうか。1人ではどうしても成せないことがあり、それをいかに他者を信頼して成していくか、ということになると思います。

──E3で、ほかの3DSタイトルをご覧になった感想をお聞かせください。

野村：やはり、「さすが小島監督」ということです。そして、あれだけのライナップを発表と同時に揃えた任天堂さんの努力も、とてもよい励みになりました。会場で『KH』がラインナップとして発表されたときの会場の拍手を忘れずに、がんばって作らないといけませんね。

──3Dそのものに対する今後の可能性については、どのように考えていますか？

野村：自分はまず『KH3D（仮）』を作りつつ、ですね。アイデアはいろいろあります。それを1作に乗せられるのかはわからないですし、ほかのタイトルの構想もいくつかありますが、まずは作ってみないことには始まらないので。他社さんも、驚くような3Dの利用の仕方をしてくるでしょうから、そういったものが積み上がっていけば、当然可能性は広がっていくでしょうね。





KINGDOM HEARTS Re:coded

WORLD

再びめぐる各ワールドにはバグブロックが多数出現!

データのソラがめぐるデータ世界は、多数のバグブロックが出現し、異変を引き起こしている。バグを排除して、データの世界を正常な状態に戻していこう。

















デスティニーアイランド

▲ソラの故郷でもあるデスティニーアイランド。ここでも多数のバグブロックが出現し、住人達が困惑している様子。ティーダは1人でその原因を探っているようだが……。

トラヴァースタウン

▲シド達が住むトラヴァースタウン。この街でもバグブロックの影響で、異変が発生しているようだ。街を調査するソラ達の前に、謎の黒コートの男が現れる。

ワンダーランド

▲アリス達の記憶がバラバラになってしまったワンダーランド。フィールドに散らばった彼らの記憶のかけらを見つけ出し、元の持ち主に戻してあげよう。

KINGDOM HEARTS Re:coded

SYSTEM

携帯電話版から大きく進化し新要素も多数搭載!

携帯電話からDSにハードが変わったことで、操作性は大きく向上。さらに多数の新システムを用意し、システム面においては完全新作といえる内容に! ここでは現在判明しているシステムをチェックしていこう。









レベルが上がるとアビリティ発動

◀ゲージがレベル2、3とアップするたびに、レベルに対応したアビリティが発動する。アビリティは下画面にスキルツリーとして表示。複数アビリティがある場合は、事前にタッチして選択しておく。



▲装備するキーブレードによって、発動するアビリティは異なる。また、バトルをこなしてキーブレードが成長することで、隠されていたアビリティが解放されていく。

SYSTEM PICK UP #1

OVER CLOCK

ゲージを溜めるとアビリティが自動的に発動!

キーブレードによる攻撃や技を相手に当てると、HPゲージ横の「クロックゲージ」が徐々に増加していく。このゲージがMAXまで溜まるとクロックレベルがアップ! このとき、装備しているキーブレードに設定されたアビリティが自動的に発動する。これが、今回新たに追加されたシステムの1つ「オーバークロック」だ。

SYSTEM PICK UP #2

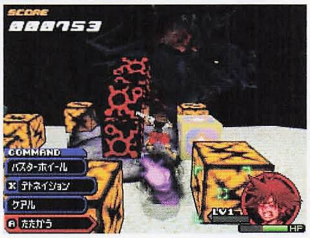
STAGE BATTLE

ワールドごとにバトルが変化

本作は『KH』シリーズのバトルを踏襲しているが、訪れるワールドによっては横スクロールバトルなどに変化することも。バラエティに富んだ多彩なバトルを楽しもう。





▲▶もちろんボスバトルも発生。シリーズおなじみのボスでも、見たことのない攻撃を仕掛けてくる。

横スクロールバトル

▲トラヴァースタウンでは、画面が右へと強制的に移動していく横スクロールバトルが展開。ステージ最後にはボスが待つ！

奥スクロールバトル

▼ワンダーランドのバトルは、自動的に奥へと移動。シューティングゲームのような、奥スクロールバトルに挑む！




SYSTEM PICK UP #3

BUG BLOCK

増殖するバグブロック

データ世界の異変として、各ワールドに突如出現したバグブロック。攻撃して破壊できるものもあれば、触れるとこちらがダメージを受けるものもあり、その種類は多種多様。行く手に現れるバグブロックをうまく利用して、冒険を有利に進めていきたい。



ノーマルブロック

▲破壊することができる、一般的なバグブロック。HPプライズが出ることも。



メタルブロック

▲破壊不可能なブロック。高いところへ移動する足場として利用できる。



プライズブロック

▲破壊するとプライズを放出するバグブロック。レアなブロックも存在。



バウンドブロック

▲触れると跳ね返されるブロック。うまく利用すれば高所へのジャンプも。



ゴーストブロック

▲面が消えたり現れたりするブロック。タイミングを合わせて利用しよう。



ペアブロック

▲ブロック同士がくっつくと、プライズを出すペアブロックに変化する。

バグブロックを活用せよ!



◀足場にするなど、バグブロックの性質を利用して、冒険に役立てていこう。

SYSTEM PICK UP #4

SYSTEM AREA

隠されたシステムエリアを探し出せ

世界の異変を修復するには、まず各ワールドに隠された入口「バックドア」を探し出す必要がある。そこから「システムエリア」に入り、バグを排除することになる。システムエリアにはエネミーも出現。それらを倒しつつ、システムエリア内のバグを一掃し、データ世界の異変を正していこう。



▲データ世界のプログラム領域といえるシステムエリア。このエリアを見つけ出し、異変の原因となるバグを排除せよ。





システムエリアでバトル!

◀まずは隠された入口を探し出そう。システムエリア内ではバグブロックだけでなく、手強いエネミーも多数待ち受ける！

CREATOR's VOICE II

『キングダム ハーツ』シリーズ
ディレクター

野村哲也

システム面でいえば、『KH Re：コーデッド』は新作です

――『KH Re：コーデッド』は、どういった点が特徴のゲームでしょうか？

野村：開発コンセプトは『KH 358／2 Days』『KH バース バイ スリープ』、そして携帯電話版の『KH コーデッド』をミックスしたゲームです。制作は『KH 358／2 Days』のハンドですが、オリジナルの携帯電話版『KH コーデッド』のメインスタッフや、『KH バース バイ スリープ』からもco.ディレクターを務めた安江など、さまざまなスタッフが参加して制作しています。システム的には、アナログ操作のない『KH 358／2 Days』の操作感に不満を持つユーザーの方が多かったので、なるべく操作の簡略化を行っています。オリジナルの『KH コーデッド』にもありましたが、オートジャンプが可能だったり、キーブレードで攻撃するときに敵をとらえやすくなったりと、いろいろありますね。物語やゲームの基盤は『KH コーデッド』、成長システムなどは『KH 358／2 Days』、バトルは『KH バース バイ スリープ』といった感じでしょうか。

――通信要素はどうなりますか？

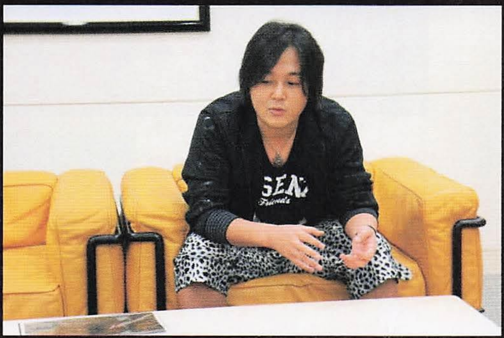
野村：今回はすれちがい通信に対応しています。『KH バース バイ スリープ』や『KH 358／2 Days』のときのようなアドホックではなく、すれ違ったのちに1人で楽しむことに特化した作りです。DSの『すばらしきこのせかい』で培ったノウハウなども生かして、さまざまな遊び方で楽しめるようになっていますよ。

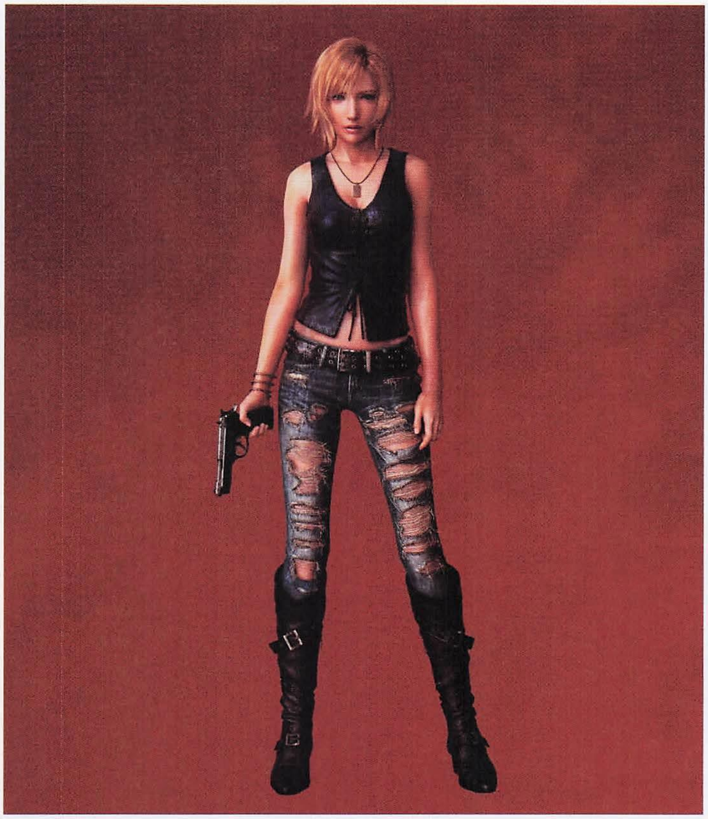
――ゲーム中に難易度を自由に変えられるのですね。

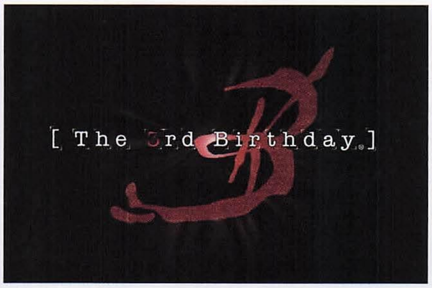
野村：『すばらしきこのせかい』から引っ張ってきたシステムです。制作スタッフのなかに『すばらしきこのせかい』のメインプログラマーがいますので、そのときの知識を生かした部分も多いです。メニューには「チート」という項目があり、そこで難易度は自由に変えられます。携帯電話版ではできなかった要素もたくさん詰め込んでいて、システムエリアもその1つです。

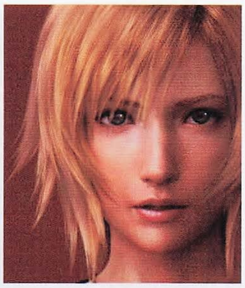
――『KH Re：コーデッド』の見どころは、やはり追加された数々のシステムでしょうか？

野村：そうですね。システムに関しては本当に新作ですので、ぜひ遊んでいただきたいです。成長システム、バトル、通信要素にシークレットムービーと、目新しい要素が目立ちます。特に自分のなかではすれちがい通信がイチオシです。周りにすれ違う相手がいなくても大丈夫なような仕組みも入れてあるので、ご安心を。やり込み要素としても楽しめます。『KH バース バイ スリープ』のときにあったトロフィーシステムもありますから、長く楽しめると思いますよ。









The 3rd Birthday

●PSP ●2010年冬発売予定 ●スクウェア・エニックス
●A·RPG ●価格未定

アヤ・ブレアの運命の歯車は三度動き始める!

かつて起きた遺伝子の反乱を戦い抜いたアヤ・ブレア。彼女の新たな戦いがPSPで描かれる。突如現れた謎の生命体ツイステッドに唯一対抗しうる手段「オーバーダイブ・システム」。システムの適応者であるアヤは、武器を手にツイステッドに立ち向かう。



▲状況に応じて装備する銃器を切り替えながら、迫り来るツイステッドと戦っていく。ダメージを受けすぎると、アヤの衣装が破れ、防御力が低下してしまうので注意が必要だ。

The 3rd Birthday

AYA BREA

未知の敵に唯一対抗しうる能力を持つ女性

専門捜査チームC·T·Iに所属し、ツイステッドのせん滅任務にあたるアヤ・ブレア。彼女は細腕をした、ごく普通の女性で、戦い慣れしているわけではない。だが、ツイステッドへの唯一の対抗手段「オーバーダイブ・システム」の適応者として、勇気を振り絞って戦場へ降り立つ。



▲アヤは専門調査チームC·T·Iの一員として戦いに参加。チームのメンバー達は、オーバーダイブを行う彼女をバックアップする。

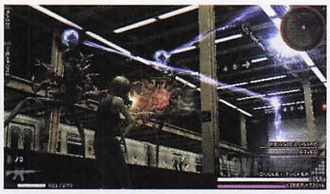


The 3rd Birthday

BATTLE

戦況に応じて兵士を操り戦う

アヤは意識を飛ばし、戦場でツイステッドと交戦している兵士達の肉体を乗っ取ることが可能。この「オーバーダイブ・システム」を駆使して、効率よく戦っていく。兵士をうまく移動させ、優位な状況を作り出すことが重要だ。









▲謎の生命体、ツイステッド。そのバリエーションはさまざまで、個体ごとに予想だにしない攻撃を仕掛けてくる。そのため、相手の攻撃方法を見極めることが最重要。オーバーダイブ・システムを最大限に活用しつつ、状況に応じた銃器や回避行動を駆使して戦っていきたい。

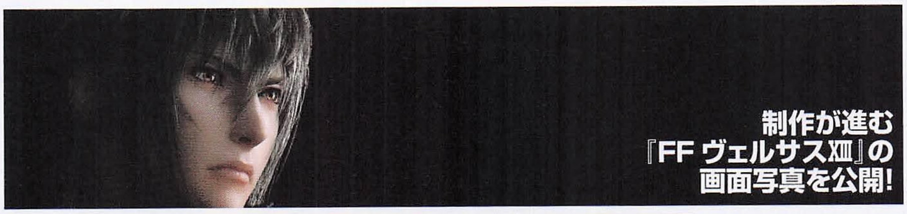
圧倒的な生命力と攻撃力を誇るツイステッド

肉体を乗っ取り兵士を操るオーバーダイブ・システム

▶周囲に戦っている兵士がいれば、肉体を乗っ取り操ることができる。各兵士は持っている銃器が異なり、的確な場所に配置できれば、アヤの意識が抜けたあとも戦いをサポートしてくれるだろう。兵士が近くにいなければ、アヤは単独で戦うことになる。







制作が進む『FF ヴェルサスXIII』の画面写真を公開!



◀主人公・ノクトが旅をするフィールド画面。前方に広がる広大なフィールドを、どこまでも移動することができるようだ。徒歩での移動はもちろん、自動車などに乗って効率的に移動することも可能。これは開発段階の画面写真のため、モンスターなどはまだ配置されていない様子。





▲アメリカの荒野をイメージさせる場所や、新宿の街に似た市街地など、どこか見覚えのあるロケーションが確認できる。現代調の世界観を有する本作ならではの風景だ。新宿に似た場所では、巨大なベヒーモスとのバトルも発生。剣を構えるノクトに襲いかかるベヒーモスと、どのようなバトルが展開するのだろうか!? 開発中の画面ながら、そのクオリティの高さ、圧倒的な臨場感などを十分に感じ取ることができる。

新宿に似た街並みを舞台にベヒーモスとのバトルが展開!

CREATOR's VOICE III

『The 3rd Birthday』
クリエイティブプロデューサー&コンセプトデザイン
『ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII』
ディレクター

野村哲也

『3rd』のバトルは戦略的な部分も楽しめると思います

――最初に作成した『The 3rd Birthday』の企画書には、どんなことが書かれていたのでしょうか?

野村:最初の企画書には、ツイステッドやオーバーダイブなどの部分と、それらがどう関係しているのかを簡単に書きました。ゲームシステムと物語の導入部分ですね。特にオーバーダイブ・システムは、お話のプロットにもバトルにも関係する要素として考えていました。そのあたりを企画書にまとめて、田畑に一緒に作ってみないかと話を持ち掛けてスタートしました。

――『The 3rd Birthday』の見どころは?

野村:やはりオーバーダイブを使用したスピーディなバトルですかね。どんな高速移動のTPSでも、オーバーダイブほど瞬時に移動はできないので。ただ、むやみに移動していては返って不利になったりもするので、戦略的な部分もあって楽しめると思います。あとは謎めいた物語のなかで、アヤが健気に戦う姿でしょうか。女性の方でもプレイしていただけると、アヤに感情移入できる部分があって楽しめると思いますので、ぜひ。あとはPSPのゲームとしては、イベント時のグラフィックのクオリティがかなりのレベルにあります。1作目からシネマティックと名乗っているドラマ部分も見栄えのする内容になっていますので、ご期待ください。

――『FF ヴェルサスXIII』の新たな3点のゲーム画面ですが、ものすごいクオリティに圧倒されます。

野村:周囲からはまだ出すなという意見もあったのですが、待ってくださっている方も多いので、一応『FF ヴェルサスXIII』もちゃんと制作しているという安心材料的に3点だけ公開しました。今年はE3出展も飛ばしましたが、映像も写真も何も出さないのもどうかと思い、こういう形ではありますが、少しだけお見せすることにしたんです。まずは発売の近いタイトルのリリースを優先しないといけませんしね。

――これらはすべて実機の写真なのですよね?

野村:そうです。これはイメージ画像ではなく、実機で操作して動いているものを、そのままキャプチャーしたものです。1点はバトル写真で、残り2点は外のフィールド風景です。ただ、公開規制の関係で、ウィンドウや仲間キャラをすべて外しています。

――ベヒーモスと戦っている場所は新宿でしょうか?

野村:そうですね、新宿の街並みを意識しています。ノクトの剣から出ている光は、武器を出現させたときのエフェクトです。遠くに自動車が見えると思いますが、バトルではベヒーモスが路上の自動車を破壊したりもしますので。この画像は、まさにバトルの真っ最中のものなんですが、初めて見た人はなかなか信じてくれないんですよね。

――フィールドの写真もすごく広大な感じが伝わります。

野村:見えるところまでどこまでも行けますよ。ノクトは自動車を持っているので、それに乗って移動することも、地道に歩くことも可能です。空には雲が映っていると思いますが、この雲にも特別な物理演算を用いてもらっているところです。

――ガソリンスタンドのようにも見えるこの建物は?

野村:これは物語に絡む施設なので詳しくはまだ。外側に階段が付いているんですが、その階段を上って上に行けます。あと『FF ヴェルサスXIII』はシームレスバトルなので、この画像では表示させていないですが、さまざまな場所にモンスターもいます。

Nitroplus NEXT!



10周年を乗り越えた



ニトロプラスの“次”なる展開は!?

処女作『Phantom of Inferno』の発売から10年。
設立11年目を迎えて、より一層鋭さを増すニトロプラス。
年内発売予定のPC注目タイトルをチェック!!

「僕らの心を奮わせる ニトロプラスの血」

ニトロプラス 発売済み作品リスト

■2000	『Phantom of Inferno』
■2001	『吸血殲鬼ヴェドゴニア』
■2002	『The Cyber Slayer 鬼哭街』 『"Hello, world."』
■2003	『斬魔大聖デモンベイン』 『沙耶の唄』
■2004	『Phantom INTEGRATION』
■2005	『天使ノ二挺拳銃 -Angelos Arms-』 『塵骸魔京』 『刃鳴散らす』
■2006	『サバト鍋 -Nitro Amusement Disc-』 『機神飛翔デモンベイン』 『字祷子D 妖都最速伝説』 『Lamento -BEYOND THE VOID-』
■2007	『月光のカルネヴァーレ』 『続・殺戮のジャンゴ -地獄の賞金首-』 『ニトロ+ロワイヤル -ヒロインズデュエル-』
■2008	『キラル盛』 『CHAOS;HEAD』 『スマガ』
■2009	『スマガスペシャル』 『装甲悪鬼村正』

"萌え"が中心の国内PCゲーム市場において、ひときわ異彩を放つ"燃え"作品でユーザーの心をつかんだニトロプラス。そこに流れる熱き血は、誕生から10年という節目を越えた今も変わらない。その同社が、次の10年に向けて掲げたテーマ「Global - Edge」。"マイナーであってもエッジのあるモノで、グローバルな世界に向けて挑んでいきたい"という、代表取締役・小坂崇氣(でじたろう)氏の決意表明である。ニトロプラスの血は、これからも僕らの心を奮わせ続ける。

装甲悪鬼村正 邪念編

P.60

劔冑を駆る戦士「武者」が戦場を席巻する世界を舞台に、呪われし妖甲・勢洲右衛門尉村正に乗り込み、卑劣な連続殺人犯や軍兵を刃にかけていく湊斗景明の生き様を描いた『装甲悪鬼村正』のアンソロジーディスクが登場！『デモンベイン』の鋼屋ジン氏に加え、豪華ゲスト作家陣が己の解釈で『装甲悪鬼村正』の世界を描く。

Spec Data
- ●2010年8月13日発売（コミックマーケット78「No.521 ニトロプラス ブース」にて販売。一般流通版は2010年8月26日発売）
- ●コミックマーケット78 販売版：¥5,000（税込）／一般流通版：¥3,990（税込）
- ●PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※すべて32bit版のみ）
- ●アンソロジーディスク（18歳未満購入禁止）
- ●ニトロプラス
- ●監修：奈良原一鉄（ニトロプラス）／シナリオ：鋼屋ジン（ニトロプラス）、東出祐一郎、秋田禎信／漫画：安永航一郎／原画：なまにくATK（ニトロプラス）／メカデザ：石渡マコト（ポリゴン番長）

STEINS;GATE

P.61

5pb.とのコラボ「科学ADVシリーズ」第2弾。『CHAOS;HEAD』の物語から1年後の秋葉原を舞台に、偶然に過去へメールを送れる装置を開発してしまった大学生・岡部倫太郎が、数奇な運命に巻き込まれていく。昨年に発売されたXbox 360版から、新規イベントCGやキャラの立ち絵が変わるパッチなどが追加されている。

Spec Data
- ●2010年8月26日発売
- ●¥8,190（税込）
- ●PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※すべて32bit版のみ）
- ●想定科学ADV（15歳以上推奨）
- ●発売：ニトロプラス／開発：5pb./ニトロプラス
- ●企画原案：志倉千代丸（5pb.）／シナリオ：林直孝（5pb.）／シナリオ構成協力：下倉バイオ（ニトロプラス）／キャラクターデザイン：huke／ガジェットデザイン：SH@RP／プロデューサー：松原達也（5pb.）／アートディレクター：ぺはら塗装（ニトロプラス）／音楽：阿保剛（5pb.）、磯江俊道（ZIZZ）

History
PCゲーム業界10年で培った実績

記念すべき処女作は、マフィアの抗争に巻き込まれた少年少女の葛藤を描く『Phantom of Inferno』。本誌Vol.9にてインタビューに答えてくれたシナリオ担当の虚淵玄氏によると「5000本ぐらい売れてくれれば」という心境で世に出したとのことだが、いざ発売されてみると、初回出荷本数こそ少なかったものの、口コミによって評判が広がり、当初の予想を大きく覆すヒットを収めた。その後も、ダークサイド・ハードボイルド色の強い作品を発表。さらに『斬魔大聖デモンベイン』では、熱血路線においても高い評価を受け、いわゆる"ブランド買い"されるほどの確固たる地位を確立した。

『Phantom PHANTOM OF INFERNO』(Xbox 360)



▲10周年記念プロジェクトでTVアニメ化された『Phantom』。その絵柄でリメイクしたXbox 360版の発売も予定されている。

Style
シナリオを重視する熱い作風

ニトロプラス作品を語るうえで欠かせないのが、独特の世界を持つ作風だ。国内PCゲームのAVGにおいて、多くが"恋愛"を軸に舞台を構築しているなかで、同社の作品には、そういった既存人気に捕らわれた空気は感じられない。硝煙の匂いが絶えぬ戦場、退廃的な異世界、実在する都市の裏側などで、リアリティにあふれた命のやりとりが描かれる。また、戦闘描写にも定評があり、特に銃器へ対するこだわりは、ガンマニアを唸らせるほどである。かと思えば、ニトロプラスのマスコットキャラ「すーぱーそに子」との恋愛に主軸を置いた作品を発表するなど、実に奔放な気風を持つメーカーである。

『装甲悪鬼村正』



▲呪われた劔冑を身にまとい、宿敵を悪鬼羅刹のごとく斬り伏せていく。そのダークな世界観に、魅了されるファンも多い。

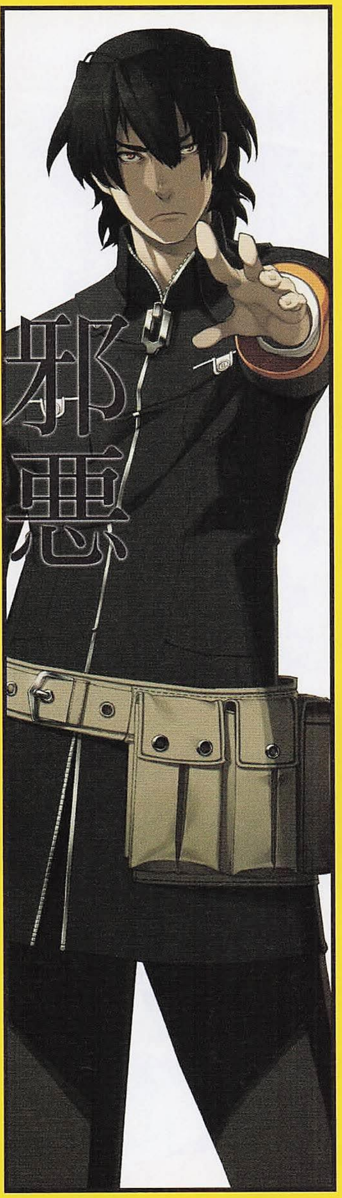
Creator
多くのファンを虜にする作家陣

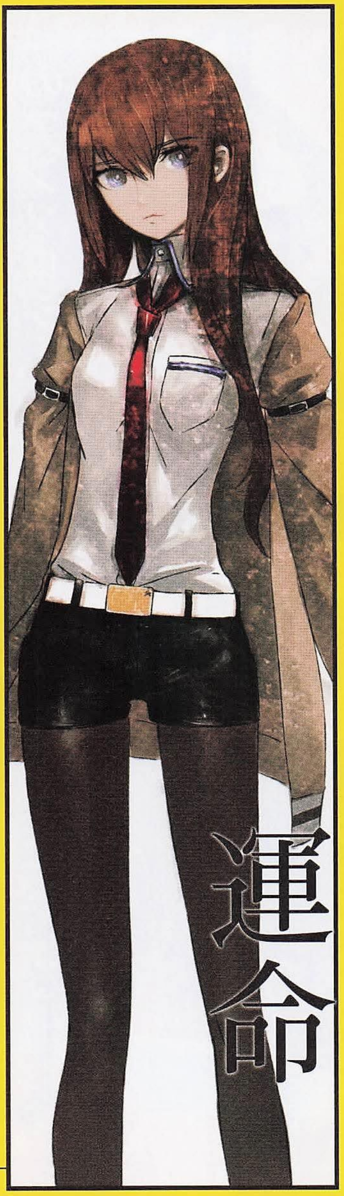
ニトロプラスには、代表・でじたろう氏のプロデュースのもと、『Phantom』『鬼哭街』『沙耶の唄』の虚淵玄氏、『デモンベイン』『竜†恋[Dra+Koi]（『サバト鍋』内収録作品）』の鋼屋ジン氏、『刃鳴散らす』『装甲悪鬼村正』の奈良原一鉄氏など、同業者にもファンが多い、カリスマ性を持った作家が在籍している。また、同社から独立した者も含め、業界一線級の原画家が揃っており、それぞれに多くのファンが付いている。さらに、虚淵玄氏がTYPE-MOON原作の小説「Fate/ZERO」の執筆を手がけたり、5pb.とのコラボで科学ADVシリーズを発表したりと、社内作品に留まらない活動にも積極的である。

『CHAOS;HEAD』



▶「ニュージェネレーションの狂気」と呼ばれる、渋谷での連続怪奇事件を描いた『CHAOS;HEAD』。この科学ADVシリーズ第2弾『STEINS;GATE』のシナリオには、下倉バイオ氏が参加している。









ソニコミ

P.62

ニトロプラスのライブマスコットとしてファンにはおなじみの「すーぱーそに子」が、フルポリゴンモデル化して、ついにゲームデビュー！ グラビアアイドルとしてがんばるそに子の専属カメラマンとなって彼女を激写しよう。そに子とコミュニケーションをとる「ソニコミ」モードでは、話す、見る、触る（!?）といった行動で、彼女と交流を深めることができるのだ!!

Spec Data

- ●2010年秋発売予定
- ●価格未定
- ●PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※すべて32bit版のみ）
- ●恋愛コミュニケーション
- ●ニトロプラス
- ●キャラクターデザイン：津路参汰（ニトロプラス）

アザナエル

P.63

『スマガ』制作チームによる最新作。5人の夢を叶え、1人の命を奪うという銃「アザナエル」をめぐる狂騒劇を、軽快なテンポとポップなビジュアルで描く。舞台となるのはオタクの聖地・秋葉原。6人の主人公それぞれの視点で、時間と場面を切り替えつつ物語は進む。ハードボイルドな設定でありながら、ノリはハイテンションという、独特の雰囲気が味わえる娯楽作。

Spec Data

- ●2010年冬発売予定
- ●価格未定
- ●PC（対応OS：Windows XP、Windows Vista、Windows 7 ※すべて32bit版のみ）
- ●ジャンル未定（18歳未満購入禁止）
- ●ニトロプラス
- ●原画：津路参汰（ニトロプラス）／シナリオ：下倉バイオ（ニトロプラス）／ディレクター：ぺはら塗装（ニトロプラス）／音楽：平田博信（Swinging Popsicle）

CHAOS;HEAD Nitro the best Vol.4

ニトロプラス×5pb.のコラボ作品第1弾『CHAOS;HEAD』のベストプライス版となる、『CHAOS;HEAD Nitro the best Vol.4』が7月30日に発売！ 価格は、パッケージ版が¥3,990（税込）、ダウンロード版が¥3,150（税込）で、『CHAOS;HEAD』の予約特典であった「主人公・拓巳君の妄想が暴走!! 女の子達が下着姿に!? パッチ」モードも搭載されている。また、ベスト化にともない、最新のOS・Windows 7（32bit版のみ）にも対応している。

装甲悪鬼村正 邪念編

FullMetalDaemon MURAMASA





このアンソロジーディスクは**邪念**で出来ている――。







演出

嶋流氏

Message

公式で制作するアンソロジーゲームという珍しい立ち位置の作品なので、最初、どういう風に物語を見せていけばいいのか、いろいろと考えさせられました。特に気を使っているのは、本編とは違う雰囲気を何かしらで表現するという部分です。本編そのままの雰囲気では、せっかくのアンソロジーゲームの味を弱めてしまうと思いましたので。確かに『装甲悪鬼村正』ではあるけれど、各作家の持ち味が面白みになるような工夫ができたかなと思います。ぜひ体験してみてください。



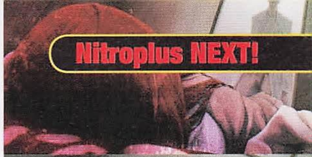








偶然の重なりが理論へと変わるとき、
“未来への選択”がその手に委ねられる。









Steins;Gate シュタインズ・ゲート

There is no end though there is a start in space. --- Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. --- Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.






5pb. プロデューサー
松原達也氏

Message

ある意味、使い古されたテーマでもある「タイムマシン」や「タイムリープ」を真面目に科学してみようというコンセプトで作った作品です。過去に干渉できる力を手にしたごく普通の少年が、やがて大きな陰謀に巻き込まれ、どのような選択を取るのか。この物語の結末をあなた自身で「観測」して下さい。

ソニコミ
COMMUNICATION WITH SONICO

企画・プロデュース
ぺはら塗装氏

Message

『ソニコミ』は、ニトロプラスに脈々と受け継がれるポリゴン技術の血潮と情熱をぶちかましつつ、普段「エロ不要」とないがしろにされてきたスタッフのエロスにまつわる倒錯したモチベーションをみっしりと詰め込んだオモシロ大革命です（全年齢向けですが）。初のガチなギャルゲーということで、ニトロプラスらしくないなーと思う方、そうはどっこい。そに子ちゃんは実在する。という“物語”は、すでに始まってますぜ！　あとはみなさまが家の戸を開けて彼女が来るの待つだけです！　YOU達、付き合っちゃいなよ！



「はじめまして！ すーぱーそに子です」







シナリオ
下倉バイオ氏

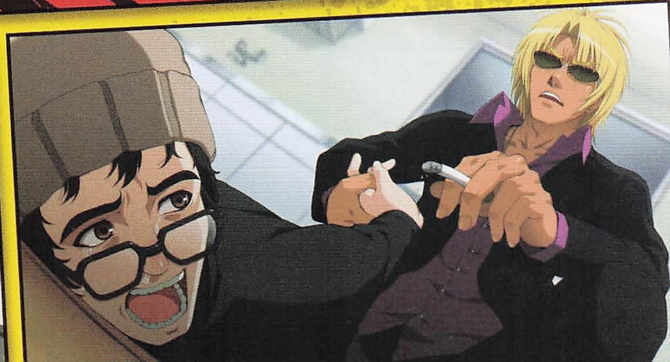
Message

大抵の作品には、主人公っていうヤツがいます。「物語」は大体、その主人公視点で話が進むのですが、そこからだけだとすっぽり抜け落ちてしまう側面があります。それではもったいないので、さまざまな人物の視点を借りて立体的に進めるのが、いわゆる群像劇ですが、僕らの創る物語はアドベンチャーゲーム。分岐によって通常は起こりえないストーリーまでが語られるわけで……。立体を超えた四次元の体験！『アザナエル』を皆さんご期待下さい。









Kinectから見える ゲームの新たな世界

コントロ一ラを使わずに画面を操作できる、まったく新しいインターフェースである「Kinect(キネクト)」。ここでは編集長のおしょうが「E3 2010」で実際にKinectをプレイしたレポートや、日本のXbox事業のトップである泉水氏へのインタビューをお届けする。

未来に一歩近づくデバイス Kinectとは



モーションコントローラの進化形がここにある

2009年のE3での発表から、今年のE3で正式名称が発表されるまで「Project Natal」といわれていた「Kinect」。その最大の特徴であり、一番の真価は、コントローラを持たずにXbox 360を操れるというところにある。KinectはXbox 360に接続する周辺機器で、3Dによる読み取りに対応した2つの「距離センサー」と1つの「映像センサー」、それに本体に複数内蔵された「マルチアレイ マイク」の3種類で構成されているのが特徴。E3では専用のタイトルも同時に発表され、そのなかのいくつかが日本でも発売される予定だが、Kinectはゲームだけで使われるデバイスではない。例えばビデオを見ているときなど、手を左右に振るだけでチャプターをスキップできたり、一時停止を音声認識で伝えることもできる。

特徴1 コントローラを持たずに操作できる



◀コントローラにあたるものを何も手に持たずに、まさしく手ぶら感覚でゲームを遊ぶことができる。また、映像センサーにより、こちらの動きを察知して、ゲームのなかのキャラクターに対応した行動をとらせたりもできるだろう。

特徴2 Xbox 360の画面の操作に使える



◀Kinectはゲームにだけしか使えないものではない。xbox 360の画面操作にKinectが対応しているほか、Webカメラとして使い、遠方の友人とビデオチャットをしたり、ビデオ鑑賞中に手ぶりと音声で動作を指示したりできる。

ゲームにとってのコントローラとモーションセンサーの位置付け

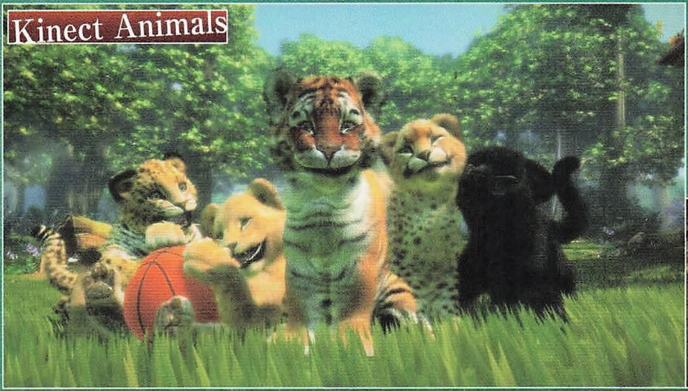
いきなり質問ですが、みなさんが最初に手に取った「ゲームのコントローラ」って何でしょう？　20代の方ならプレイステーションやニンテンドー64、30代以上の方ならやっぱりファミコンかスーファミ、それ以前ならゲーム＆ウォッチでしょうか。なかには「最初に触ったのはPCのキーボード」という猛者もいるかもしれません。と、慣れ親しんだコントローラの形は人によってさまざまでしょうが、いずれにしてもコントローラはゲームとは切っても切れない関係にあります。ファミコンが発売されてから約27年、もはや「決定ボタン」や「キャンセルボタン」は、ゲーム好きにとって"1つの器官"だといえるでしょう。その証拠に、ゲームに慣れた人なら「ここでジャンプするには、このボタンを押して……」などと考えなくてもジャンプとボタンの操作が直結しているはずです。「息をするには肺に空気を吸い込んで……」と考える人がいないように。

だからゲーマーにとってコントローラはあってしかるべきもの、ゲームをする際にあると安心するものです（ちなみに携帯ゲーム機の場合はコントローラ自体がゲーム機ともいえます）。言い換えれば「コントローラが不要」ということは、「コントローラを使わなくていい」のではなく、「コントローラという器官を失うこと」にほかなりません。とはいえ、日常生活にそれが必要なのかといえば、もちろん違う。ジャンプをしたかったら自分の足で飛び上がる必要があるし、ボールを投げたかったら手でつかんで放る必要がある。だからモーションセンサーを利用したゲームには、日常もしくは現実の遊技をシミュレートするようなゲームが多く、ゲームに慣れていない人でも直感的にプレイできます。その一方で従来の「ゲーム文法」に即したゲームには、やはりコントローラによる操作がしっくりくる。と、そんなことを考えていたのが、Kinectに触れる前の話。

Kinectが生み出す快感。そしてゲームファンにとっての可能性

Kinectの仮称だった「Project Natal」が発表されたのは、今から1年前のE3。最初にそれを聞いたときは、「コントローラを使わずにゲームに干渉する」というその技術が、これまでゲーマーが好む作品を数多く輩出してきたXbox 360から出てきたことに驚きました。ただその一方で、ゲーマーが求めるゲームと「Project Natal」が提示する世界に、どれだけの親和性があるか、懐疑的だったのも確か。前述のように、ゲーマーにはまだコントローラが必要だと感じたのです。ところが今年の「E3 2010」で、実際のKinectに触れた結果、その考えに変化が生じました。その体験で感じたのは「行為そのものが操作となる快感」です。『Kinect Animal』では、手をのばせば画面上のトラの赤ちゃんをなでることができるし、『Kinect Sports』のボウリングでは、横に手を伸ばせばボールを掴め、それを普通に投げたり、アンダースローで投げたり、はたまた隣のレーンに向かって投げつけることも可能（笑）。この自由さ・自然さは、予想していたよりはるかに驚くべき感覚でした。そしてモーションセンサー以外にも注目すべきは、その音声認識機能。ヘッドセットなどを装着せずに、「ストップ」と声を発するだけで、画面の動画を一時停止させることが可能です。これはつまり「画面の事象に対し、何も身につけずに、日常そのままの感覚で干渉できるデバイス」であるということを意味します。これはこれまでのモーションコントローラの印象よりも新しい（あえて似たものを探すなら、画面に指でタッチするiPhone、iPadの感覚が若干近いかもしれません）。そして帰国後、次ページに掲載されている泉水氏へのインタビュー取材の際に出てきた話題で、その新しさへの期待はさらに膨らむ結果となりました。「コントローラにこのKinectが加わることで、従来のゲームにとっても、新たな世界への扉が開くのではないか？」ということです。アナログスティックで移動しつつ、手のひらで障害物を振り払う。またはコントローラで操作しつつ、NPCと言葉でコミュニケーションを取る。そういったことは可能性の1つではありますが、Kinectに実際に触れた感触から考えると、ありえない形ではない。現時点で日本でのKinectの展開は未知数ですが、そんな自然な操作とゲーム文化の融合がなされたとき、このデバイスの大きな可能性が見えてくると感じています。（おしょう）

マイクロソフト製のKinect専用タイトル



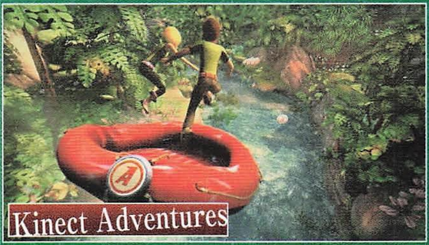
Kinectらしさを味わうのに手軽な4タイトル

E3でさまざまなメーカーから数多く発表されたKinect専用タイトルのうち、日本でも発売されるマイクロソフト製のKinect専用タイトルは『Kinect Animals』『Kinect Adventures』『Kinect JoyRide』『Kinect Sports』の4タイトル。いずれもKinectとはどういうものなのかをストレートに表したタイトルであるといえる。

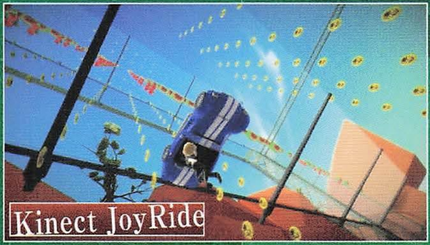


手に触れるような感覚で動物達と遊べる

◀会場の試遊で特に盛り上がりを見せていたのが、さまざま動物達と触れ合い、遊べる本作。多くの取材者が本作を体験しては、動物達の表情の豊かさ、愛らしさのトリコになっていたように思えた。



▲まさしく体全体を使ったアドベンチャーを体験できる本作。しゃがんだりジャンプしたり、終わったあとは汗だくに。



▲元々はXbox LIVE アーケードタイトルだったがKinect専用タイトルとして大変身！　フレンドとワイワイ楽しみたい。



▲スポーツは万国共通。何も言葉はいらないタイトルだ。体全体を使うことでほかのSPGとは比較できない操作感を生み出す。

Kinectのすごさとは「話したくなること」

――E3でも大きな話題になっていたKinectが、今後のXbox 360ではキーになると思いますが、このKinectの一番の特徴……いわば、泉水さんが考える「すごさ」というものについてお聞かせ下さい。

泉水氏（以下、敬称略） 一番のすごさは「見ていただければそのすごさがわかる」というところです。

――確かに、今回のE3は他社さんを含めてですが、見てみたり、触ってみないとわからない、伝えられないタイトルやサービスが多かったですよね。そのなかでもKinectの"手ぶら感"はすごく新鮮でした。何もコントローラがないという感覚は実際にプレイしてみると想像以上の感覚で……。

泉水 まさにこれがKinectのすごいところなんですよ！ 私が何も言わなくても、触っていただいた方にこうやって語っていただけるんですよね（笑）。

――確かに誰かに伝えたくなりますね。

泉水 また、コントローラを持たないということは、物理的に持たなくてもいい、ということだけではなくて、どのボタンを押せばどういう反応をするか、ということを覚える必要がないということなんです。また、声を使った操作も組み合わせて、昔のSF映画のような感じ……ゲームと話をするような感覚で遊べるということもすごいところだと思います。自然な動作でゲームが遊べますし、ゲームのなかに入り込みやすくなる。また、今までコントローラの操作によって制約を受けていた、ゲームのなかのキャラクターの動きが、制約を受けなくなる。もう可能性は無限にあって、あとはクリエイターのみなさんにどう使っていただけるか、ですね。

コアゲーマーにとってのKinectはどうなる?

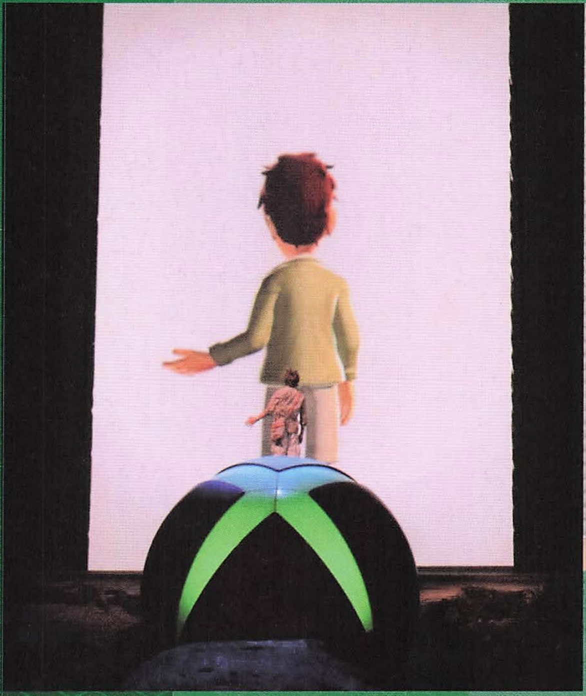
――去年のE3で「Project Natal」として発表されたときは、そういったバーチャルなものとして発表されていましたよね。でも今回、Kinectとして改めて発表されたタイトルは、スポーツだったりフィットネス系だったりといった、体を動かして遊ばせるソフトが多いと感じました。今回のラインナップだけを見るとファミリー層向けばかりだと思えてしまうのですが、これまでのゲーマー層にも向けた、この先の展望などをお聞かせください。

泉水 確かにE3で発表したKinectタイトルのジャンルだけを見ていると、他機種でも遊べるジャンルが多いと思います。これにはいくつか理由がありまして、1つはXbox 360自体が全世界4000万台を販売しているなかで、次の数千万台を狙うには、当然ながらコアなゲームをやっている今までのユーザーとは別のところを狙わないと広がっていかない、ということなんですね。ファミリー層やカジュアル層を狙っていくのは戦略上間違いありません。もう1つは我々のファーストパーティも含めて、クリエイターのみなさんが1から新しいものを作るということは、そんなに簡単なことではない、ということです。クリエイターのみなさんもコントローラで育ってきた人達ですし、そういうゲームを作り慣れている方々ですから、現在の状況は、突然真っ白なキャンバスを目の前に置かれたようなものなんだと思います。だから新しいものを考え、作り出すのはどうしても時間がかかるだろうとは思いますね。あと、Kinectのよさをわかってもらうには、実は従来と似たようなタイトルをやってもらうのが一番いいんです。同じスポーツゲームやフィットネスでも、Kinectを使うとまるで違うものになるんですね。比べていただくのが一番わかりやすい。

――確かにそのとおりですね。

泉水 一方で、コアゲーマーと呼ばれている方々にとって何の恩恵もないのかというと、そんなことはありません。KinectはXbox 360のダッシュボードでも使えて、手や声を使ってさまざまな操作ができるんです。つまり、それはXbox 360をただ使ってもらうだけでもKinectを体験できるということ

マイクロソフト泉水氏に聞く Kinectによってもたらされる未来





マイクロソフト株式会社 執行役常務
ホーム&エンターテイメント事業本部長
泉水 敬

左の写真はE3 2010の開幕前に開かれたマイクロソフト主催のパーティ「World Premiere "Kinect" for Xbox 360 Experience」の様子。巨大なXbox 360マークの上に立つ男性が、手をかざしたり広げたりすると、スクリーン上のアバターも同様に動くといったパフォーマンスが行われたほか、正式名が「Kinect」であることがここで明らかになった。なお、後日国内で開かれた同社2011年度経営方針記者会見後の懇親会では、Kinectが日本国内で初お披露目され、泉水氏自らデモンストレーションを行っていた。今回のインタビューでも「体験してもらうことが一番で、体験してもらえばそのすごさがわかる」と語っている。

です。また、コアゲーマーの方々も自分の好きなジャンルではないかもしれませんが、Kinect専用タイトルをプレイしてみてほしいと思います。というのも、すべて今までやったことがない、体験したことがないプレイ感覚ですから、やってみたらおもしろいかもしれませんよ。実際にE3で、コアゲーマーであろうメディアのみなさんが『Kinect Animals』をやっているのを見ると、とてもいい顔をしていたんですよね。

——自分がプレイしていたときもそうでしたでしょうし、海外を含めたほかのメディアさんの姿を見ていてもそうでしたが、非常にいい顔をしていましたね。うまく表現できませんが（笑）。

泉水　今の『Kinect Animals』の例にもあるように、ファミリー向けだから、カジュアル向けだからコアゲーマーには楽しめない、ということはないと思っています。……とはいえ、その一方で「FPSなどのシューターはどうするんだ」という声が起こるのも確かでしょう。アクションゲームでもそうですしね。ただ、体の動きや声を認識する、というのが前提にはありますが、何もコントローラを持っていてはダメということはないわけです。別に持っていてもいいんですよ。

——ああっ、なるほど！　コントローラを操作しつつKinectを使ってもいいんですね。

泉水　コントローラの操作とKinectの操作を組み合わせるのは可能ですから。例えばFPSでマルチプレイをしているときに「右に行け！」というのを仲間に声で伝えられます。今まではヘッドセットをしていなければいけませんでしたが、わざわざ耳につけなくてもいいわけです。また、マルチプレイだけでなくシングルプレイでAIに対して声で指示することもできるかもしれません。今までボタンだったり、ゲームを止めてメニューで操作していたものが、声でできるようになる。これらの使い方は容易に考えられます。

——確かに既存のファンにとっては、そういう展開が一番興味があるところかもしれません。

泉水　私も含めてクリエイターさん達の想像力に期待したいところですね。

——最初に見たときの印象だと、大きい動作で操作して、という固定観念で見てしまって、日本の住環境で使えるのか、といったところを考えがちですが、そうではない部分での活用もあるということですね。

泉水　これまでXbox LIVEのサービスやXbox 360の機能自体を進化させてきましたが、Xbox 360のハード自体は変わっていませんよね。同じことがKinectにも言えるわけです。センサーを変えなくても、ソフトを進化させられる。Kinectの世界そのものもこれから常に進化していくので、我々が想像できないものが出てくるのでは、と思います。

見る必要がなかったものから リビングに置きたいものへ

——Kinectを含めた、今後の国内でのXbox 360の展望をお聞かせ下さい。

泉水　日本の昔からのゲーム市場において、任天堂さんやSCEさんはもはやゲームユーザーにはデフォルトの存在になっていると思います。我々はそんな状況のなか、初代Xboxで参入したわけですが、その当時は国内のゲームで遊んでいればよかったので、ユーザーさんがこちらを見たり、評価をしたりということをする必要がありませんでした。いわゆるブランドというハードルですね。とはいえ、我々もこの8年間で認知度が上がってきましたし、Kinectがこの壁を乗り越えてくれると期待しています。

——個人的には、日本でこのKinectをどういう形で売っていくのか、ということに興味があります。例えばヨガやフィットネスをやる人など、カジュアル層といわれている人達に向けて大きくアピールする可能性も？

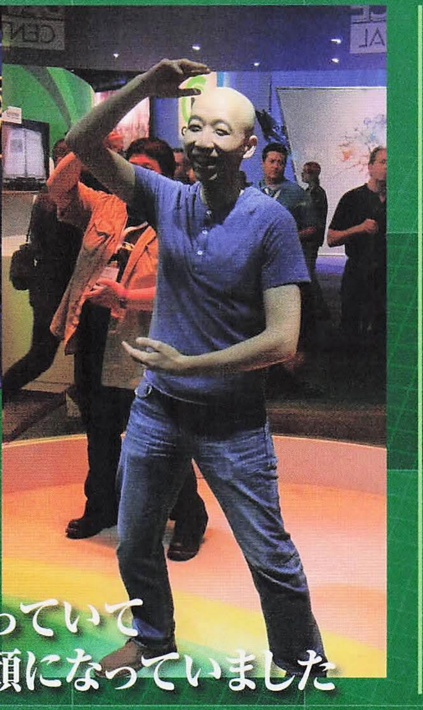
泉水　確かにそういった方々に向けていくのは大切ですね。おっしゃるとおりで、我々の期待としても本体とKinectをリビングに置いてもらえればと思っています。ただ、これまではXbox 360を買う際に家族の方からの反対にあった、というシチュエーションもあったでしょう。そういったゲームを遊ばない家族の方達にも、価値を認めてもらえるようにしたいんです。そのために重要なのが新たに始める映像配信サービスやKinectそのものだと思っています。

——最後にユーザーへのコメントをお願いします。

泉水　我々は既存のユーザーのみなさんやメーカーさん、販売店さんに辛抱強く支えられてここまでやってきているわけで、みなさんには本当に感謝しています。戦略の方向としてはいろいろとありますが、根底には最高のゲームをみなさんに遊んでもらいたい、という思いがあります。新たにXbox 360に興味を持ち始めているみなさんには、他機種と比べて少なくとも同等以上の体験ができるゲーム機となっておりますので、まずは触れてみて、試してみていただきたいですね。それは友達の家だったり、店頭だったり、東京ゲームショウだったりいろいろとありますが、体験してみていただければよさがわかると思います。未体験の人はぜひ一度やってみてください。



▲会場をひときわ沸かせた、LucasAtrs製作によるKinect版『STAR WARS』（日本での発売は未定）。このようなアクションゲームでKinectがどのような世界を生み出すか、非常に楽しみなところだ。



▶E3で『Dance Central』（日本での発売は未定）をプレイする本誌編集長・おしょう。手にも足下にもなにもない状況で画面を操作するという行為は、ダンスゲームなどで、これまでにないシンクロ感を生み出す。

体全体でダンスを踊っていて 気づいたら自然と笑顔になっていました

付録小冊子ではXboxの これまでの歩みについて泉水氏が語る

これからのXbox 360やXbox 360の未来を語るこのページのほか、付録小冊子では泉水氏に「Xboxのこれまでと今」についてインタビューしている。2002年2月に初代Xboxでゲーム業界に参入してから、2005年12月のXbox 360発売を経て、今に至るまでの8年間。マーケティング本部長としてXbox事業に携わってきた泉水氏が語る、初代からの反省と、Xbox 360につながった施策とは？　そして『アイドルマスター』ブームによって巻き起こった、マイクロソフトポイント販売の哀話など、こちらの記事もぜひチェックしてほしい。



◀付録小冊子では泉水氏インタビューのほか、E3で発表された大型タイトルを紹介。また、Xbox 360でこの先登場する気になるゲームも、16タイトルをピックアップ。電撃発表された『アイドルマスター2』の特集も！



僕は理想のために その手を 汚すことができるのか…？

Tactics Ogre Column #1

text:Akira Chigira（Editor-in-Chief "DENGEKI GAMES"）

古の昔、
力こそがすべてであり
鋼の教えと
闇を司る魔が支配する
ゼテギネアと呼ばれる時代があった——

流れる雲に太陽が覆われた空のなか、崎元仁氏作曲による「Overture」が流れ、ゼテギネアを語る文字が浮かび上がる……今も鮮明に思い出す、スーパーファミコン版『タクティクスオウガ』のタイトルバック。

今から思うと、1995年という年は本当に激動の年でした。日本を揺るがした阪神・淡路大震災、地下鉄サリン事件とオウム真理教事件……。そしてこの年はゲーム史にとって記憶すべき年でもあります。前年末にプレイステーション、セガサターンといった当時の〝次世代機〟が発売され、アーケードでは『バーチャファイター2』が大ブームになるなど、一気に3Dポリゴンのゲームが浸透。まさに「ゲームの新しい時代の扉」が音を立てて開くような感覚がありました。そして一方、当時円熟期にあったスーパーファミコンでは、スゴすぎるソフトが怒濤のように発売されます。『クロノ・トリガー』『テイルズ オブ ファンタジア』『ドラゴンクエストⅥ 幻の大地』『風来のシレン』……今も燦然と輝く名作・シリーズ作の多くは、まさにこの年に生まれたのです。そして、そのなかの1つとして、その後のS・RPGの歴史を大きく変えた『タクティクスオウガ』が登場します。

さて『タクティクスオウガ』を語るには、まずその2年前に発売された『伝説のオウガバトル』に触れる必要があるでしょう。この「オウガバトルサーガ」1作目にしてエピソード5（The March of the Black Queen）にあたる作品は、ターン制のSLGではなく、常に刻々と戦況が変化するリアルタイムストラテジー（RTS）の概念を、日本で最初に一般のゲームファンに浸透させたゲームだったと思います。そしてゲーム性だけでなく、ゼテギネアという架空の時代の一部を切り取った壮大な世界観も、多くのゲームファンを惹きつけました。

そして、そのヒットを受けて発売された「オウガバトルサーガ」の2作目・エピソード7（Let Us Cling Together）である『タクティクスオウガ』は、RTSではなく、ターン制のS・RPGにシステムが変更。ただし、従来のシステムではなく「高さの概念」と「ウェイトターン」という独自の要素を擁するゲームに生まれ変わります。また、ドット絵の極みともいえる緻密なグラフィックも、発売前から話題になりました。……ですが、それだけでは本作が「S・RPG史上に輝く傑作」と称えられる理由には至りません。なぜ本作が多くのゲームファンにとって特別なゲームとなり得たのか？ その理由は人によっても異なるでしょうが、自分にとって『タクティクスオウガ』が〝特別なゲーム〟なのは、物語としてもシステムとしても「悩むことがすさまじく魅力的なゲーム」だからでした。

本作の物語は、主人公のデニムが選ぶ選択肢や行動がストーリー展開を左右する、マルチシナリオになっています。ただし、本作が幾多のマルチシナリオのゲームと一線を画しているのは、どのような選択・行動をとったかによって劇的に運命が分かれ、それがヴァレリア島の民族紛争の流れ、そして人々の運命をも左右することです。選択は一見して「正義」なものが「正しい」とは限りません。その正義が目の前の人々を救うためのものなのか、それとも民族全体を救うものなのか。それによってどのような仲間を得て、どのような仲間を失うのか。そこで描かれるのは人それぞれの正義と欲望、さらにそれが生む因果の連鎖です。

そして、自らの選択が運命を左右するのはシステムも同様。クラスチェンジによって無限に広がるユニット編成。キャラクターの素早さ、装備、攻撃の向き、高さ、地形、信仰する神、天候によって変化する戦況。プレイヤーが自由に難易度を調整できるトレーニングシステム。そして、すべてのプレイヤーの前に立ちはだかった、地下100階におよぶ隠しダンジョン・死者の宮殿。さらにそこで得られる禁呪や必殺剣……。それらはゲーム開始からエンディングに至るまで、実にプレイヤーを悩ませます。ですがその悩みはユーザーにとって、「至福の悩み」でした。考えることが、悩むことが、悲しむことが、喜ぶことが、すべてゲームとしての魅力に昇華された作品。それが自分にとっての『タクティクスオウガ』です。

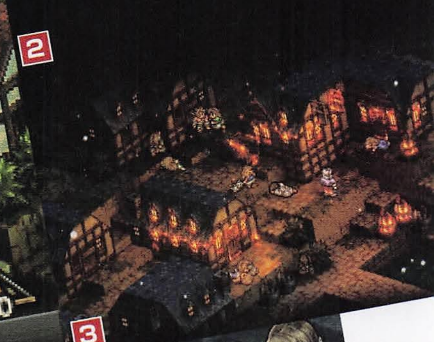
さて、ここまで書いてようやく本題です。そんな本作が15年の時を経て『タクティクスオウガ 運命の輪』となり、PSPに〝再生〟することになりました。かつてヴァレリア島の運命を見届けた人には、もはやあらためて語る必要はないでしょう。僕らはもう一度、あの「悩める至福の時間」を味わうことができるはずです。そして、本作をプレイしたことがない人に対しては、物語を象徴するデニムの言葉を贈ります。

「僕は理想のために
その手を汚すことができるのか…？」

おそらく今作『運命の輪』においても、デニムが理想のためにその手を汚すこと、信条に従って理想に異を唱えること、そして状況に合わせて進む道を変えること……そのどれもが正解で、そのどれもが正解ではありません。デニム＝プレイヤーには、その選択が生む運命に翻弄され、決断する自由が与えられるだけです。そして、その自由こそが、ゲームというメディアの楽しさの根本にあるものではないでしょうか。













1 精細なドット絵で表現されるキャラクターとフィールドに、懐かしさを覚えるユーザーも多いことだろう。
2 弾圧と迫害の日々に甘んじるウォルスタの人々。しかし、人としての尊厳を失ってでも、安穏とした生活を望むことも、また1つの自由だ。弾圧からの解放を夢に描くヴァイスの言葉は、民の心に届くのだろうか。
3 オープニングで描かれる、凄惨な焼き討ちの場面。焼け出された人々も、騎士によってなぶり殺しにされていく。民族同士の争いが招く、悲劇の連鎖。そんな印象的な場面から、物語は幕を開ける。
4 フィールドを覆う天罰の光。遠距離・広範囲攻撃の要ともなる魔法については、エフェクトを一新している。
5 平和を勝ち得るための争乱。神に仕えるプリースト・カチュアにとって「真の平和」とは？
6 オウガとは伝説の「人喰い鬼」を指す言葉。その昔、人類は神と手を取り、戦いの果てに悪鬼（オウガ）を封じたという。だが人は戦いをやめず、人同士で憎み争うようになり、やがて神から見放される存在となった。

僕達がその手を汚す時が来たのだ。

電撃ゲームス的『タクティクスオウガ 運命の輪』のススメ

人知を超えた力に満ちた「オウガバトルサーガ」の世界。世界は語りかける。
何より強く、汚く、恐ろしいのは人間なのだと。『タクティクスオウガ』
……それは、僕達がPSPで手に触れる、正義と裏切りと断罪の物語。

ファミリーコンピューターが発売され、テレビゲームの文化が世の中に浸透しておよそ27年。長いようで短いこの年月の間に、多くのハードが発売され、技術的に進化し、星の数ほどのソフトが発売され続けている。そのなかにあって、人々の記憶に"鮮明"に残る作品というのは、実は少数にすぎない。それらを「名作」というのであれば、本作も間違いなくそのなかへ名を連ねるだろう。15年の時を経て語り継がれる名作、それが『タクティクスオウガ』である。

S・RPGの礎となった名作 今、PSPで再生を果たす

1995年10月6日にスーパーファミコン（SFC）で発売され、推定販売本数・約50万本を記録した『タクティクスオウガ』。システム・世界観ともに高い評価を得た本作は、熱狂的な『オウガ』シリーズファンを生み出し、セガサターンやプレイステーションにも移植されるほどの人気ぶりだった。あれから約15年……ハードが進化し、ゲーム文化そのものが大きく様変わりした今、新たに『タクティクスオウガ』を開発したらどんなゲームが出来上がるのか？　当時の主要なオリジナルスタッフが集結し、PSPで再生する『タクティクスオウガ 運命の輪』。その概要とシステムについて、詳しく見ていくことにしよう。なお、以降『タクティクスオウガ』という表記は、PSP『タクティクスオウガ 運命の輪』を指すものとする。

マルチストーリー&マルチエンディング 「運命の輪」が周回プレイをフォローする!?

本作はチャプター進行によるマルチストーリー&マルチエンディングを採用したS・RPG。プレイヤーの選択によってシナリオ・戦局が大きく変化し、さまざまなエンディングを迎えることができる。以前は、すべてのエンディングを見るために、何度も最初からプレイする必要があったが、本作では「運命の輪」という新システムを搭載（写真7）。これにより、あのときの「if」をかなえるべく、過去にさかのぼることができるようだ。なお「運命の輪」のシステムには、「C.H.A.R.I.O.T.（チャリオット）」と「W.O.R.L.D.（ワールド）」という2つの機能があるとのこと。いずれもタロットカードの名前のようだが……。続報に期待したい。

高低差を取り入れた立体的なマップ 高い戦略性を実現するバトルシステム

シナリオに応じて、さまざまな地形のマップが展開される本作。プレイヤーはユニットを育成・編成し、魔法などを駆使した戦略を練り、各マップで勝利条件を満たして物語を進めていくことになる。本作の戦闘で特徴的なのは、マップの構造に高さの概念を取り入れている点だ（写真8）。高低差を意識し、攻撃の射程を考慮しつつ、いかにして敵ユニットの背後を取るか。いくつもの要素を鑑みながら戦略を練る、奥深い楽しみがある。なお、さまざまな技やスキルが新規要素として用意されている。

入り乱れるユニットの行動順を視覚化 プレイのしやすさが大幅に向上

『タクティクスオウガ』では、ユニットの行動ターンは敵味方で区別されていない。敵味方を問わず、各ユニットのパラメータなど、さまざまな要因で行動順が変化する。そのため、主人公→敵→敵→仲間……といったように、ユニットの行動順が次々に入り乱れることとなる。これによって非常に緊張感のある戦闘が楽しめる反面、SFC版では行動順の管理が操作を煩雑にしてしまう側面もあった。本作ではその点を改善し、画面下部で行動順が視認できる仕様となっている。プレイヤーにとって、とても嬉しい心づかいといえるだろう。

各キャラクターの意味深な会話も充実 会話から仔細な設定を追う楽しみも

仲間以外のキャラクターにも、名前や細かい設定がなされており、それによって重厚な人間関係がつぶさに描かれる本作。イベントシーンの会話も、一言一句見逃せない意味深いものが多い（写真9）。それらはイベント時のみならず、マップでの戦闘中にも随時発生。なかには、特定のユニット同士が対峙しなければ発生しない会話なども存在するようだ。ただ勝利することだけを目指すのではなく、各キャラクターの人間性を垣間見るための戦略さえ立てざるをえなくなる。それもまた、『タクティクスオウガ』の楽しみ方の1つといえるだろう。膨大な設定と圧倒的なシナリオ量の物語のなかで、あれも知りたい！　これも見たい！　と思わずにはいられないイベントが数多く用意された本作。もちろん、今回追加される新キャラクターに絡んで、シナリオは大幅に加筆・修正されている。それだけに、SFC版からのファンにとっても新たな発見が多くあることだろう。

デニムとデニムが戦う!? PSPならではの対戦システム

写真10を見ると、主人公キャラのデニムとデニムが戦っている。おそらく、プレイヤー同士の通信対戦が可能なものと思われる。各々のプレイヤーが鍛えたユニットを戦わせることで、経験値などの取得についてはもちろん、通信対戦でしか得られないアイテムや装備品なども存在するのではないだろうか？

新キャラクターはもちろんのこと 新クラスの存在も……

詳細は不明だが、後述の新キャラクター・ラヴィニスのほか、SFC版にはなかった「新クラス」も登場するようだ。クラスとは職種や人種のこと。本作ではソルジャーなどのオーソドックスなジョブから、種族の種類に至るまでを広義に解釈して「クラス」と称している。クラスは、種類によってユニットの攻撃手段や移動範囲などが大きく異なるのが特徴。クラスチェンジもでき、その際はSFC版とは違い、性別による制限を受けない。









7ウォーレン・レポートに記された「運命の輪」。ちなみに「駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚」とはチャプター名だ。
8起伏に富んだマップの地形。フェアリーやグリフォンなどのクラスも確認できる。なお、マップ中のユニット数は、プレイヤー側が最大12体、敵側は最大18体となっている。
9この2つのセリフからも、本作の重厚繊細なシナリオを感じとることができる。
10デニムVSデニムが実現!?　PSPの通信機能を使った対戦が可能なようだ。

Staff スタッフ

ディレクター
皆川裕史
『ファイナルファンタジータクティクス』『ベイグラントストーリー』『ファイナルファンタジーXII』といった数々の作品を手掛ける。

キャラクターデザイン
吉田明彦／政尾翼
吉田氏の代表作は『ファイナルファンタジータクティクス』など多数。政尾氏は『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』が代表作。

ゲームデザイン
松野泰己
『伝説のオウガバトル』『ファイナルファンタジータクティクス』『ベイグラントストーリー』『ファイナルファンタジーXII』などが代表作。

作曲
崎元仁／岩田匡治
崎元氏、岩田氏ともに数々の作品に携わる。代表作は『ファイナルファンタジータクティクス』『ベイグラントストーリー』など。

タクティクスオウガ
Tactics Ogre®
運命の輪™

タクティクスオウガ 運命の輪
■発売日未定　■価格未定　■PSP
■S・RPG　■スクウェア・エニックス　■プレイ人数：未定

World

『タクティクスオウガ』の舞台となる、ヴァレリア島の全図。地図の中央が広大な面積を誇るヴァレリア島であり、これを取り巻くように小さな島がいくつも点在している。すべての島々を総称して、ヴァレリア島と呼ばれることが多い。海洋貿易の中継地として栄えるも、富多き島であるがゆえに乱立する国家の覇権争いが絶えない。また、複数の民族が暮らしているため、民族同士の対立もその争いに拍車をかけている。



本作は、叙事詩「オウガバトルサーガ」のエピソード7を描いた作品である。「オウガバトルサーガ」には、非常に有名な一節がある。

古の昔、
力こそがすべてであり
鋼の教えと
闇を司る魔が支配する
ゼテギネアと呼ばれる時代があった――

「オウガバトルサーガ」エピソード7の物語 ともに生きられぬ「民族紛争」の苦しみと愚かさ

そもそも「オウガバトルサーガ」とはなんなのか？これはゲームデザインを手がける松野泰己氏が作り上げた長大な神話叙事詩。紀元前3000～4000年頃にカスピ海、エーゲ海周辺で信仰されていたという設定の、神と人との物語である。世界がどのようにして誕生し、いかにして今へと至ったか。さまざまな民族の伝承の1つとして、ギリシャ神話や北欧神話といったものと同様の位置づけで「オウガバトルサーガ」が存在する、と考えればいいだろう。

本作ではそのエピソード7にあたる、ヴァレリア島での英雄譚が描かれることになる（ちなみに「オウガバトルサーガ」は、いくつかのエピソードがほかのゲーム作品として発表されているが、その全容はいまだ明らかにされていない）。作品そのものでは語られない歴史や世界観を、プレイヤーの想像をはるかに超えたレベルで緻密に作り込むことにより、限りなくリアルなファンタジーを提供する……これは「指輪物語」などで著名な作家J・R・R・トールキンを彷彿とさせる手法だ。また異なる作品が同じ1つの世界を共有することで、受け手側はより一層、世界の広がりを体感することができる。このように綿密に計算され尽くした、松野ワールドともいうべき「オウガバトルサーガ」の世界。知れば知るほど魅了されてしまうファンが多いというのも頷ける話だろう。また、こうした手法によって導かれた本格的な物語が、硬派なS・RPGとして楽しめるというのも、SFC版の発売当時はかなり斬新だった。戦闘における人間の悲喜劇と神話的な要素が融合し、大人が楽しめるシリアスなゲームとして異彩を放ったのである。

さて、それでは本作の世界観の話に移ろう。オベロ海に浮かぶヴァレリア島の片隅で、主人公であるデニム達がゲリラとして他勢力と対峙している状況から、物語は幕を開ける。元々、他民族国家乱立の宿命として紛争の絶えなかったこの島にも、安息の時代があった。覇王ドルガルアが島を統治し、ヴァレリア王国を築いたのである。ドルガルアは宗教を統一し、さらには異なる民族間の結婚を推奨するなどの施策も実行。これらによって民族の対立を取り除くことに努め、バクラム人、ガルガスタン人、ウォルスタ人の三民族による長き争いは終結を迎えたかに見えた。しかし王が逝去すると、すぐさま後継者争いが勃発。貴族階級のバクラム人は、北のガリシア大陸の列強・ローディス教国の力を借りて、バクラム・ヴァレリア国の建国を宣言する。民族の貴賎や権力の独占が再び叫ばれるようになり、ガルガスタン人とウォルスタ人は島の南方へと追いやられてしまう。そんななか多数民族のガルガスタン陣営は、南方を支配すべく少数民族であったウォルスタ人を弾圧。民族の根絶を目的とした虐殺を行って、島の南方にガルガスタン王国を築き上げる。こうして迫害され続けたウォルスタの人々は、抵抗を続けつつも狭い自治領へと追いやられてしまうのであった。ウォルスタ人のデニム（主人公）達は、そんな不当な状況に反旗を翻し、民族の誇りと生きるべき場所を取り戻すべく、果てなき戦いに身を投じることになる。





バンハムーバの神殿 Hagia Banhamuba

切りたつ岩に囲まれ、薄もやが煙る、荘厳かつ不気味な神殿。光と戦争の神であるイシュタルが祀られているという。

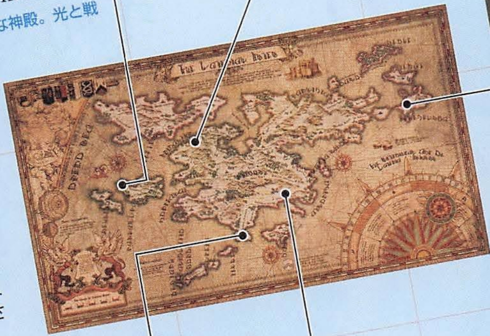


Brigantys Castle **ブリガンテス城**

ヴァレリア島の北西の山地に建てられた城。かつては緑豊かな土地であったが、今では年間を通じて吹雪に閉ざされる極寒の地となっている。

ヴァレリア島の要所（一部抜粋）

ヴァレリア島には、数多くの城や砦、神殿などが存在している。歴史を物語る遺跡から戦争のために建築された建物まで、種類はさまざまだ。本作では主人公らが訪れる土地の風景が、イメージボードで表現されている。その一部を紹介しよう。





ゲッコー砦 Gecho Fortress

ヴァレリア島の東に位置するベニクンガ島に存在する砦。海を臨む立地で、海賊達がアジトとして使っているらしい。



クァドリガ砦 Qadriga Fortress

ヴァレリア島の南端、丘の上にそびえる古代の砦。石畳の敷かれたゆるやかな道をのぼりきると、荒れ果てた砦が来る者を出迎える。



アルモリカ城 Almorica Castle

ヴァレリア島の南東に位置し、穏やかな湖を臨む優雅な城。弾圧からの解放を望む、ウォルスタ人の指導者ロンウェー公爵の居城として、よく知られている。

ヴァレリア島の各勢力（一部抜粋）

覇王ドルガルアの統一時代を経て、再び新たな戦乱の世へ突入したヴァレリア島。3つの民族が互いの領地・利権を主張し、覇権を握ろうと思惑をめぐらせる。さらに島の外部からの介入もあり、事態はより一層混迷を極めていく。それぞれの民族に理由があり、それぞれの国が正義を主張する。そのたびに流される多くの血を、誰が無益と言い切れるだろう。デニムをとりまく3つの巨大勢力。覇権を勝ち得た先に安息があると、誰もが信じて剣を取るのだろうか。



大陸の列強
ローディス教国

ドルガルア王がこの世を去り、覇権争いが勃発した折、貴族階級のバクラム人が密約を交わしたガリシア大陸の軍事大国。複数の騎士団を有し、そのなかの暗黒騎士団が要請を受けて派遣され、バクラム・ヴァレリア国の建国に力を貸した。この暗黒騎士団は現在も島に逗留しているが、ローディス教国の動向は窺い知れない。



バクラム側の切り札?
暗黒騎士団



民族浄化を掲げる
ガルガスタン王国

バルバトス枢機卿によってヴァレリア島の南部一帯に建国された、ガルガスタン人の国家。ウォルスタ人を弾圧し、虐殺を進め、徹底した民族浄化を思想に掲げる。そのあまりに行き過ぎた思想政策の方向性には、国家の内部で異を唱える者も現れ、賛成派と反対派の対立が見受けられる。



全土掌握を企む
バクラム・ヴァレリア国

ドルガルア王が信奉し、国教となったフィラーハ教の司祭ブランタが、王の死後に貴族階級を扇動。ローディス教国と暗黒騎士団の助けを借りて国を成した。最高権力者として君臨し、島全土の掌握まで画策するブランタ。だが戦力損失の危険性を理由に、暗黒騎士団からはガルガスタン王国への侵攻を拒否され続けている。

Story ストーリー

ドルガルア王が一代で築き上げたヴァレリア王国。民族間の争いを過去のものとし、戦争や内紛のない平和な国家が実現されたはずだった。だが、正当な世継ぎを残すことなく王はこの世を去り、あとには後継者争いという不毛な混乱が待ち受けていた。ほどなく王国は瓦解し、バクラム・ヴァレリア国とガルガスタン王国が島の領土を南北に二分。再び民族間の争いの時代が訪れたのである。

少数民族であるウォルスタ人のデニムとその姉のカチュアは、港町ゴリアテで平凡に暮らしていた。だがある日、ローディス教国の暗黒騎士団が町を襲い、暗黒騎士団長のランスロットによって父親のプランシーが連れ去られてしまう。生死不明の父の行方を追うため、ウォルスタ解放軍への参加を決意するデニム。暗黒騎士団に家族を殺され、天涯孤独の身となった幼なじみのヴァイスと、デニムの身を誰よりも案じる姉のカチュア。3人を取り巻く運命の輪が、静かに廻り始めようとしていた……。



自治区というのは名ばかりの小さな領土に追いやられ、迫害されるウォルスタ人。民族という名の、越えられない壁。彼らが虐げられる生活に、終わりは来るのだろうか。



港町ゴリアテの教会から、暗黒騎士団に連れ去られる牧師のプランシー。平穏な暮らしは壊れ、あとにはただ2人きりの姉弟が残された。



複雑に絡み合う人間模様



本作ではそれぞれの正義や想いが入り乱れ、ぶつかり合う会話が随所に登場する。彼らの言葉に耳を傾けながら物語を進めるなかで、プレイヤーは数多くの選択を迫られるだろう。そのたびに変化する人間関係にも注目だ。

1



「約束して。姉さんから離れないって。ね？」

主人公の姉

カチュア・パウエル

Catiua Powell

■人種：ウォルスタ人 ■年齢：19歳
■生年月日：闇竜の月15日生まれ

デニムの姉。幼い頃に母親を亡くしてからは、父と弟の3人暮らし。そのためか、デニムに対しては母性的かつ相当な愛情を注ぐ。弟を失いたくないという一心で、デニムやヴァイスとともにウォルスタ解放軍のゲリラ活動へ参加する。



「僕は理想のためにその手を汚すことができるのか…？」

Character

デニムとカチュアの関係

仲のいい姉弟の2人。だが、父が連れ去られて2人ぼっちになったことで、カチュアの弟に対する愛情はより一層強まったようだ。それは、執着や依存という言葉に置き換えられてしまうほどに。



2

主人公

デニム・パウエル（任意で変更可能）

Denim Powell

■人種：ウォルスタ人 ■年齢：18歳
■生年月日：任意で設定可能

港町ゴリアテに暮らす牧師の息子。ある日、父親のプランシーが暗黒騎士団にさらわれたことをきっかけに、姉や親友とともにウォルスタ解放軍のゲリラ活動に参加することとなる。正義感は強いが、自身が戦う意味について思い悩むことも多い。

4 新キャラクター・ラヴィニスの役割

新キャラクターとして登場する女性騎士ラヴィニス。ロンウェー公爵に忠誠を誓っているようだが、同じく公爵つきの騎士であるレオナールと激しい口論になる場面の写真（右を参照）が公開されている。正しいことを貫こうとし、頑固者だというラヴィニスにとって、己が信じる正義とは？　また、デニムが彼女と行動をともにするためには、どのような選択肢を経て、どの道を歩めばいいのか。そうして彼女を仲間として進んだ先にある運命の結末とは……？　キーパーソンとしての存在感を強く感じさせるラヴィニス。それだけにデニム達との関係が、かなり気になるところといえるだろう。







「戦いたくて戦ってるんじゃねぇや。犬死にしたくないだけだ、俺は」

親友

ヴァイス・ボゼッグ

Vyce Bozeck

■人種：ウォルスタ人　■年齢：18歳
■生年月日：神竜の月14日生まれ

暗黒騎士団に港町ゴリアテを襲撃された際、彼らによって唯一の肉親である父親を殺された、デニムの親友。持ち前の行動力を発揮し、積極的にゲリラ活動に参加する。ウォルスタ人が虐げられている現状に対し、強い反感を抱いている。



「勘違いしないでね。私は貴方たちに期待しているのよ」

有能な女性騎士

ラヴィニス・ロシリオン

Ravness Loxaerion

■人種：ウォルスタ人　■年齢：23歳
■生年月日：不明

ウォルスタ陣営の指導者であるロンウェー公爵に仕える女性騎士。公爵が抱えるアルモリカ騎士団の千人長の1人として、その実力は折り紙つきである。冷静沈着な指揮官だが、曲がったことを嫌う頑固な一面も。長槍を華麗に使いこなす。

3 新キャラクターは1人じゃない？

下の写真では、南国風の港町の中心で、謎の女性が町の人達の注目を集めている。この写真を見る限り、本作で追加された新キャラクターはラヴィニスだけではないようだ。果たして彼女は、デニム達とどのような状況で出会い、どんな関係になるのだろうか？



Character


SONY
PSP

編集部+αに聞いてみた。『タクティクスオウガ』が出ると聞いてどう感じたか？

Tactics Ogre Column #2
text:DENGEKI GAMES+α

松下彩（フリーライター／32歳）
私にとっての本作は、ほぼ「完全新作」である。なぜなら……その昔、SFC版チャプター1の半ばで挫折したからだ。考え抜かれたシステムと濃密なシナリオによって描かれた「リアルな戦争」を、まだ若かった私は「ゲームっぽくない」という理由で受け入れることができなかった。いろんな意味でハードルが高すぎたのだ。ただ、今ならばきっと違う見方で楽しめそうな気がしている。歳をとった。小ジワも増えた。あっちこっちたるんで、悲しい！　……だがしかし！　重ねた年月のぶんだけ私は考えながら生きてきた。この歳になったからこそ、ようやく『タクティクスオウガ』を楽しみながら遊べる気がするのだ。何よりやっと時代のほうが『タクティクスオウガ』に追いついたのだ、と。ハードの進化などを含めたあらゆる意味で、そんな気がしてならない。タイトルそのものに期待しつつ、私は私自身に、より大きな期待を寄せている。今ならこの手を汚せる――そんな気がして。

トミー（デザイナー／32歳）
昔ゲーム関係のバイトの面接を受けたときに、「一番好きなゲームは？」の問いで「タクティクスオウガです！」と答えたほどのオウガ野郎です。SFC版で挫折した死者の宮殿のファイアクレストを、PS版でゲットできたのはいい思い出。再びあの宮殿に潜れる日が来ることに嬉し涙！

染谷行人（電撃ゲームス／34歳）
大学1年生の頃。地元仲間との忘年会で旧友Fが熱弁したのが、SFC版『タクティクスオウガ』のおもしろさ。それにつられるようにNもWも、あのユニットが強いとか弱いとか、どこどこのステージが難しかったとか、やたらと盛り上がる始末。あわてて忘年会帰りにゲームショップに駆け込み、その後の新年会では、自分も『タクティクスオウガ』談義に仲間入り。そんな思い出深いタイトルだけに、今作も旧友みんなと熱く盛り上がれそうです。

アラケン（電撃ゲームス／27歳）
いよいよですか……!!　というのが率直な感想。SFC版のゲーム中の「ありとあらゆる」項目の補足情報を参照できる「オンラインヘルプ」は、最高に楽しいシステムでした。全ルートをクリアして「ウォーレン・レポート」と合わせて設定情報を読み漁ったあとの満足感というか、世界のすべてを知り尽くしたような快感は、ほかのゲームでは味わったことがない気がします。それと、SFC版をプレイしたのが思春期の真っただ中だったため、プレイ後は女性の好みが変わりました（笑）。強い信念を持って戦うセリエとアロセールがカッコよかった！　彼女達と対立しないルートでクリアしたくなっちゃうこともしばしば。

TTR（電撃ゲームス／?歳）
コレはトンデモないビッグニュースを聞いてしまった、という感想ですね。個人的に「最高峰」と思っている作品の1つですから。SFC版は学生時代に友人から借金をしてまで購入し、その後、大学を2週間もサボって没頭した記憶があります。重厚な歴史ドラマを思わせる物語と、それを牽引する絶妙の台詞まわしに、「こんなゲームを待っていたんだ！」と何度膝を叩いたことでしょう。四畳半の部屋で。その友人も、のちに同作の熱烈なファンとなり、今でも一緒にお酒を飲んでは「オレはやはり風が一番だね！」「いや、炎が最高なんだよ！」などと、語り合っています。

松下忠嗣（電撃プレイステーション／31歳）
『タクティクスオウガ』が、オリジナルスタッフの手によって生まれ変わる！　その一報を聞いたとき、歓喜の思いに震えるのと同時に、1つの疑問も浮かび上がった。「カジュアルゲームが大勢を占める今のゲーム業界に、あの濃密なゲームはどんな楔を打ち込むのだろうか」という疑問だ。正直、軽い気持ちですんなりと入り込める世界観ではないかもしれない。ゲームとしての難易度も、かなり高かった記憶がある。苛烈な戦争を生き抜くために、誰もが毒を含み持つ登場人物達の織り成す物語は、思わず目を背けたくなる局面もあるだろう。それでも、ぜひ多くの人に本作を遊んでもらいたいと、心から思う。この作品には、一度入り込むと簡単には抜け出せない、不思議な中毒性が確かにあるのだから。主人公であるデニムが、どのような人生を歩むのかは、プレイヤーである僕達しだい。戦争と、その荒んだ時代を生き抜くためにもがく人々に翻弄されながらも、自らの信念を貫き戦うことができるのか、僕達は試されることになる。手軽に遊べることをウリにしたゲームでは決して味わえない、この骨太なエンターテイメント性。イチゲームファンとして、今から目が離せない。

宮下雅史（電撃ゲームス・デスク／38歳）
『伝説のオウガバトル』以来の「オウガバトルサーガ」ファンにとっては、前作からの続投となるゼノビア人達がアドバイザー的に活躍するのも『タクティクスオウガ』の大きな魅力。個人的にはまさかの再登場だったデネブが思い出深く、パンプキンヘッドを10体雇ってからアイテムをしこたま購入した記憶がよみがえる。今作でもまた、カノープスを「カノぷ～」と呼ぶ、高飛車な魔女に再会できることを楽しみにしている。

野村一真（電撃ゲームス・副編集長／34歳）
編集部の会議で本タイトルが出ることを部内に伝えたときの反応、それは今までにないものだった。システムはどうなる？　ルート分岐は増える？　カチュアって弟依存じゃない？　などなど。会議が中断すること1時間、1つのタイトルでこれだけ脱線して盛り上がることは正直ない。会議後も誰かが話し始めると、みんなが乗ってきて、期待と思い出が交差する。そんな光景を何度も見て、人の心に何かを残したこのゲームの凄さを、私はあらためて実感した。

FRONT MISSION EVOLVED

フロントミッション エボルヴ





今日を生きるために武器を手にする者たち

イラスト原案
『FME』プロデューサー 橋本真司氏

「ハフマン島上陸作戦」

『FME』でハフマン島に上陸するシーンがあるので、それをモチーフに攻める側と守る側を描いています。上陸側は移動用ヘリでヴァンツァーを降下させながら、地上部隊と一緒にとある塔を目指しています。ストーリー的にも重要なシーンです。

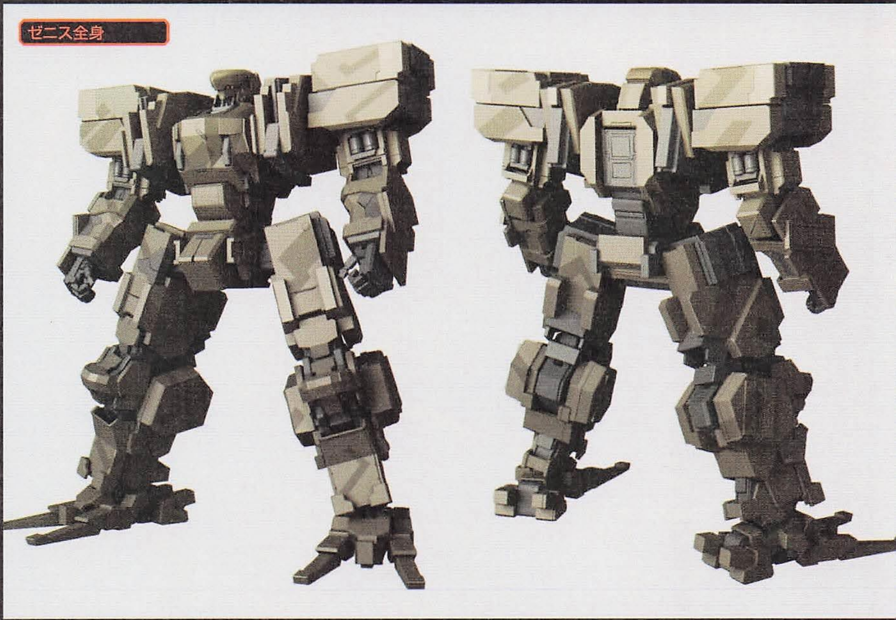


FRONT MISSION EVOLVED
DESIGNWORKS HERALD
Vol.2_ 設定画に見る22世紀の兵器デザイン

連載第2回目は、主にデザイン過程の設定画のなかから、ヴァンツァーをはじめとする兵器に関する資料を選りすぐり、そこから見えてくる遥か22世紀の道具と戦いについて考察する。

フロントミッション エボルヴ

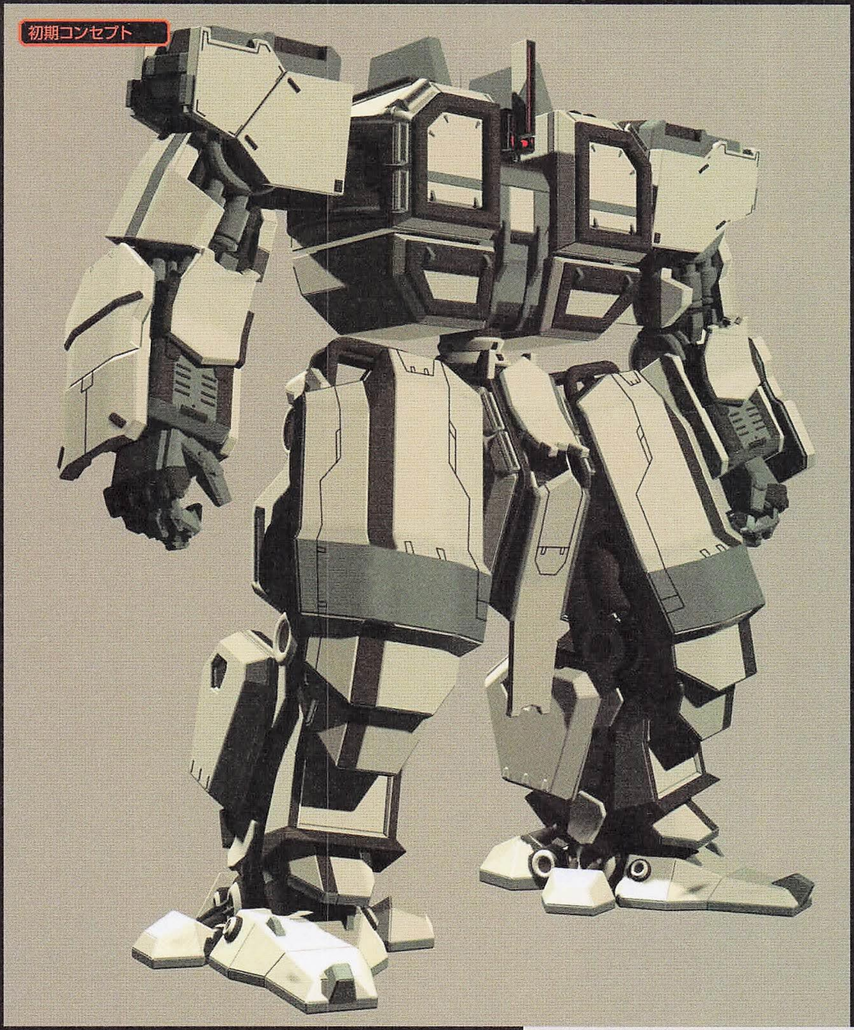
■発売日：2010年9月16日発売　■価格：¥8,190（税込）※PC版はオープン
■機種：PS3/Xbox 360/PC　■ジャンル：STG（ドラマティックアクションシューター）
■発売元：スクウェア・エニックス／開発元：Double Helix Games
■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大8人）


ゼニス全身

戦場を支配する圧倒的な火力と存在感 新世紀に生まれ変わったヴァンツァー
REFINED WANZER

2070年の第1次ハフマン紛争でその有用性が立証され、以後の紛争解決の主力兵器となっていったヴァンツァー。一口にヴァンツァーといっても運用組織、製造メーカー、所属部隊などによってさまざまな形式が採用されているが、参加した戦いが数を重ねるに連れて、主に性能やコストの面から定番や主力となる機体が絞られていった。そのなかでも戦場のパイロットに愛された、あるいは守った市民の信頼を勝ち得た一部のヴァンツァーは、100年余りが経過した『FME』の時代にも、変わらず運用されていることが確認されている。しかし、その姿は100年前とまったく同じではない。幾度ものモデルチェンジを重ね、リファインされた最新の姿で登場する。とはいえ、すでに開発者すら代替わりしているほどの時間を経ても、ヴァンツァーらしさはしっかり受け継がれているのだ。ここではゼニス、グラップルのデザイン案などの貴重な資料を公開する。





初期コンセプト

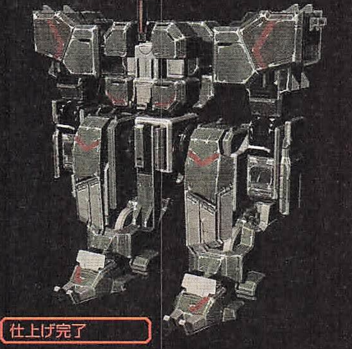
グラップル -Grapple-

U.S.N.のディアブル・アビオニクス製で、耐久度と格闘性能に優れたヴァンツァー。このグラップルについては、数多くの設定画を入手できた。かつてのグラップルは立ちはだかる壁のように平面的なデザインだったが、本機体は格闘戦だけでなく近距離での射撃戦も視野に置いているため、シリーズのなかでは装甲の薄い軽量タイプとなっている。しかしシルエットや胸部のスクエアはそのままに、表面の立体感を増しながら、同時に威圧感もあわせ持つデザインに仕上がっている。

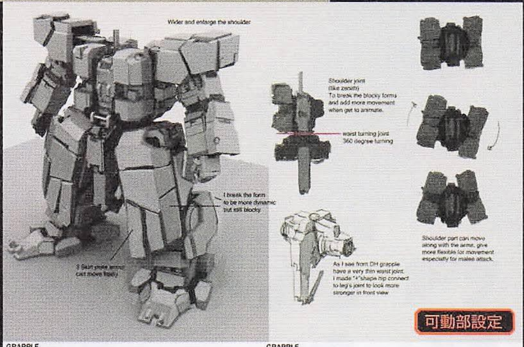
◀初期コンセプトは、下のグラップルと比較すると、まだ柔らかみがあり、シルエットも平凡なため印象は薄め。仕上げ完了のデザインは、ゴツゴツした力強さと全身ホームベース型の存在感との調和が見事。ほかにもカラー設定や頭部の設定などの資料もあり、細かい試行錯誤を経て、グラップルの威容が完成に向かっていった様子がわかる。



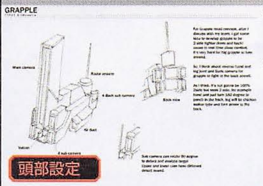
フォルム決定



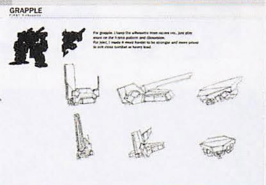
仕上げ完了

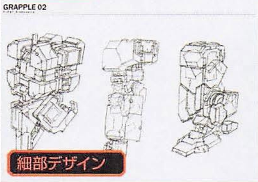


可動部設定



頭部設定





細部デザイン



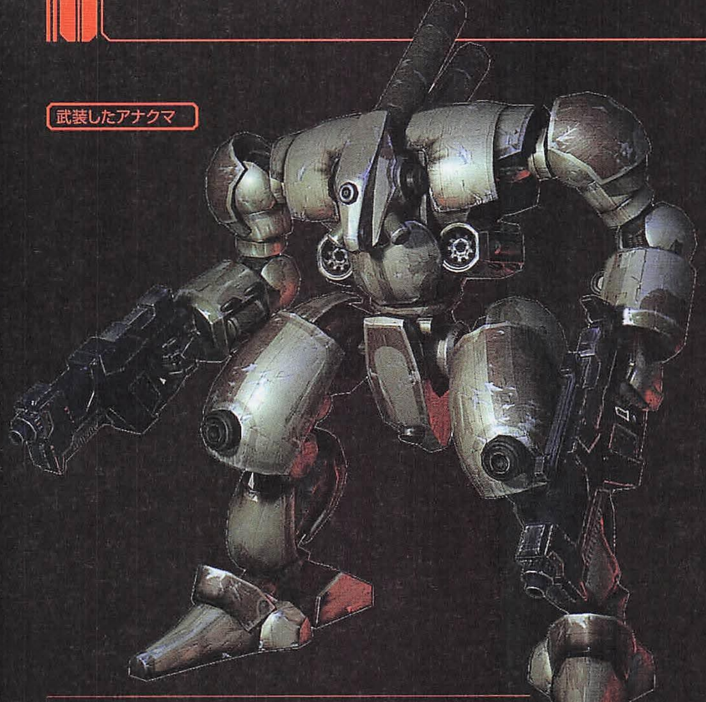
カラー設定



ゼニス頭部

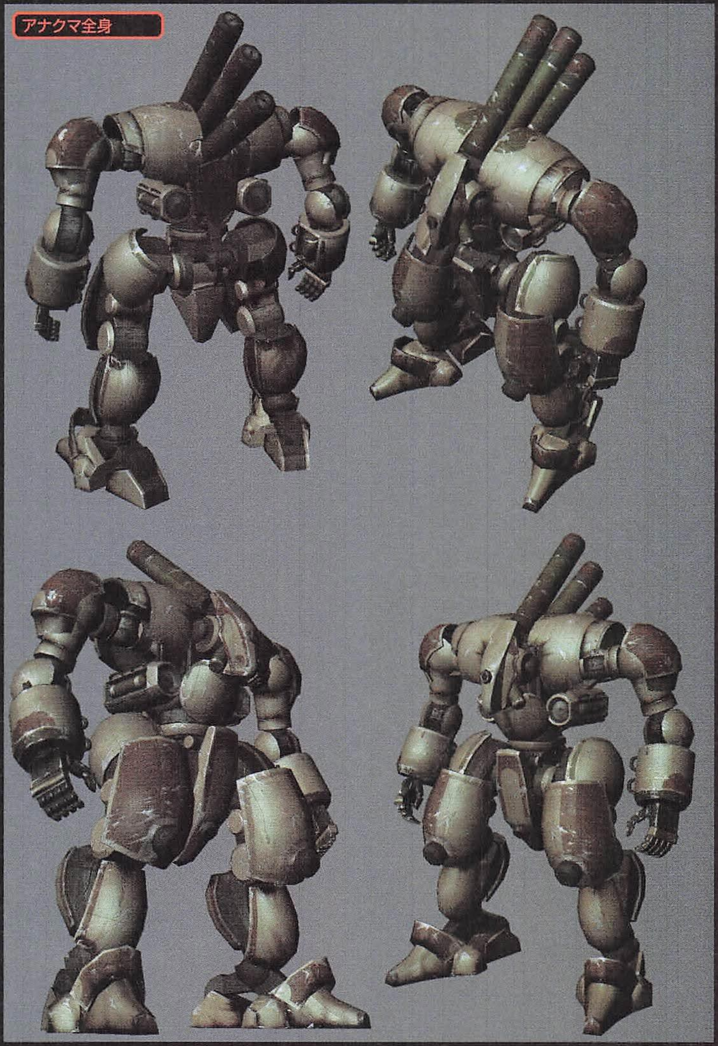
ゼニス -Zenith-

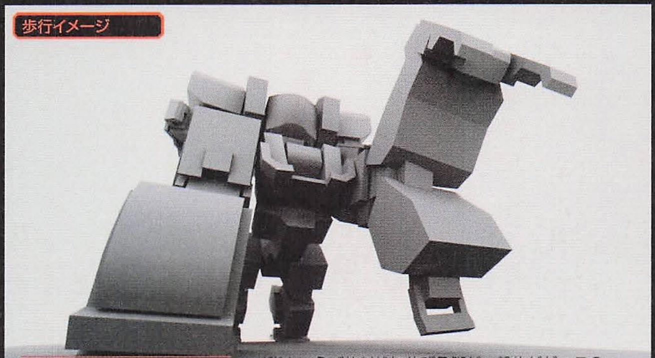
O.C.U.のジェイドメタル＝ライマンが製造するベストセラーヴァンツァー。トータルバランスのよさが売りの非常にメジャーな機体だが、同社にとってはそれが災いとなり、新たな定番を作り出せずにいる。一時はゼニスシリーズの製造を止めていた時代もあったが、売り上げが落ちたために結局復活させた。『FME』には、その最新のリファインモデルが登場する。大きな肩パーツと爪が目立つ脚部というゼニスの特徴を継承しつつ、ウエスト周りがスッキリして、軽快な動きを予感させる。また、比較的人体に近いプロポーションを持つゼニスも、頭部については人体とは違った形状である点は興味深い。



アナクマ -Anakuma-

『FME』で初登場となるアナクマは、インドの製造メーカー、スーリヤ工業製のメタンヴァンツァーを改造した機体。スーリヤ工業は『FM3』に登場したバリラー家から特許を取得して、メタンヴァンツァーを量産している会社なのだという。元の機体は同社の土木作業機、ウシャス。





ゴリラレッグ -Gorilla Leg-

4脚といえば放射状に伸びる脚が一般的だが、このゴリラレッグは脚部単独ではゴリラの歩行姿勢に見える。ボディはその上にセットアップされるので、移動する姿はさながらゴリラに乗ったヴァンツァーだ。ただし、このパーツがゲーム中に登場するかは不明。





Amphibious Wanzer Silhouette

アクアジェット -Aqua Jet Leg-

CG制作まで進んでいるアナクマ、ゴリラレッグに比べると、アクアジェットはラフスケッチのような設定画しか存在せず、その実在が危ぶまれる。2形態に変形の設定画の左の絵は、ボディをつけた状態で大地に立っているので、歩行モードと呼んでもいいだろう。なお、「Amphibious」は水陸両用の、「Hydro」は水上の、という意味。どんな推力で進むのかは謎だ。



Hydro Jet Legs (Walk Mode)

シリーズ未登場のヴァンツァーも発見 新たな脅威として立ちはだかるのか

NEW WANZER

22世紀には、それまでなかった新しいタイプのヴァンツァーも生まれている。従来のデザインにはない曲線的なフォルムと、やたらと主張する突起物が目を引くアナクマ。4足歩行動物の動きを取り入れたゴリラレッグ。変形することで2種類の地形を克服できる脚部のアクアジェット。実戦投入の日が待ち遠しいデザインだ。

Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column ❶

ディアブル・アビオニクス社のヴァンツァー開発史

世界のヴァンツァー製造をリードするディアブル・アビオニクスのゲームでは語られない歴史をひも解く。

U.S.N.軍の主力ヴァンツァー製造で圧倒的なシェアを誇り、数多くの関連企業を傘下に持っているディアブル・アビオニクス。ヴァンツァーのラインナップではフロストが有名で、機動性と耐久性を両立したポテンシャルの高さで第2次ハフマン紛争時の主力ヴァンツァーに採用された。モデルチェンジを繰り返して基本性能を上げていったフロストシリーズに対し、機動力を重視して派生させたブリザイアシリーズも立ち上がり、パイロットの技量に合わせたセレクトが可能になっている。

◉ヴァンツァー開発黎明期

ヴァンツァーと呼ばれる機動兵器が誕生する直接のきっかけとなったのは、人と同じ動きを可能にするアクチュエーターの開発だった。これが2000年の出来事で、25年が経過した2025年には、シュネッケがヴァンツァーのルーツとなるヴァンダー・ヴァーゲン1号機を完成させる。

年	出来事	
2000	ランドルト教授がアクチュエーターの新理論を発表	①
2025	シュネッケがヴァンダー・ヴァーゲン（WAW）試作機を開発	
2026	シュネッケとディアブル・アビオニクスがWAW開発で提携	
2029	統一規格 MULSを発表	
2030	U.S.N. でWAW実用試験を開始	
2040	軍用統一規格MULS-Pを制定	②
2042	O.C.U. でヴァンツァー運用開始	③

◉新世代ヴァンツァーの開発へ

兵器としてのヴァンツァーが浸透していった期間を経て、2116年には人間が使用する対ヴァンツァー兵器の脅威増大を示す事件が発生。そこからヴァンツァーを取り巻く環境が変化を見せる。性能強化と民間転用を模索する動きが同時多発的に起こり、やがてMULS-P2に結実する。

年	出来事	
2116	ジャナクプルの悲劇により対ヴァンツァー兵器の脅威が増大	
2117	U.S.N. でMULS-P改良を目的としたWAP新規格委員会が設立	
2121	MULS-P2規格を制定	④
2123	MULS-P2規格第１号機トルネイドを発売	
2124	MULS-P2規格第２号機ヘクトを発売	
2127	数社の合同で新型アクチュエータを開発 MULS-P2版フロストを製作	⑤ ⑥
2131	民間用メタンヴァンツァーを発売	
2132	キューバ紛争 MULS-P2版フロストが初陣	
2135	MULS-P2版ブリザイアを製作	
2147	アラン・ラムゼイ入社	
2155	アラン・ラムゼイが設計部門とコンピュータ部門を兼任	
2160	アラン・ラムゼイがヴァンツァー用新OSを開発 2155～65年にMULS-P2版リメイクヴァンツァーの開発が続く	
2165	アラン・ラムゼイが E.D.G.E. システムの基礎研究を開始	
2171	ゼフィールを開発	

ヴァンツァーの成立と進化

いわゆるロボット的な人型作業機械を製造するための基礎技術と、それを普及・強化するための汎用規格とが組み合わさって、ヴァンツァーという成果が生み出された。その流れと進化の過程を下図で補足しよう。

① アクチュエーター新理論

E.C.ドイツのランドルト教授が目鼻をつけたアクチュエーターの新理論により、作業機械の開発が一気に現実味を帯びる。のちにランドルト教授を顧問に迎えたシュネッケは、ヴァンダー・ヴァーゲンを開発した。

② 軍用統一規格MULS-P

兵器として有望であることが確認できたヴァンダー・ヴァーゲンの量産性を高めるために考え出されたのが、軍用統一規格MULS-Pだった。パーツのモジュール化で分業と専門化が容易になり、開発が加速した。

③ 機動兵器ヴァンツァー

MULS-Pに則って製造された機動兵器はヴァンツァーと名づけられ、地上戦の花形としての地位を築いていく。世界再編とともに頻発するようになった地域紛争やテロリズムにもヴァンツァーが駆り出され、特にハフマン島は開発が始まったばかりの新島だったため、街並みさえもヴァンツァーを基準に設計されていった。

進化

進化

⑤ 新型アクチュエーター

ヴァンツァーのボディ巨大化を招いたMULS-P2規格と組み合わせ、従来の機体バランスを実現すべく新型アクチュエーターが開発された。

④ 新統一規格MULS-P2

ヴァンツァーの性能アップとコックピットの安全性、居住性の向上を目論んで策定された新規格。しかしボディが巨大化する弊害があった。

⑥ 新世代ヴァンツァー

2127年には、MULS-P2によるポテンシャルの向上が図られつつ、新型アクチュエーターの採用によって、従来と変わらないサイズ、バランスの機体を実現した新世代のヴァンツァーが登場した。パイロットが宇宙服を着たままコックピットに搭乗することもできるため、理論的には宇宙空間での活動も可能になっているとみられる。

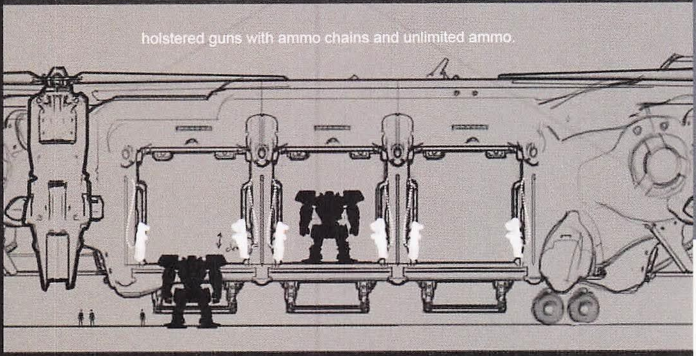


▲新世代ヴァンツァー第1号、はディアブル・アビオニクス社の代表作フロストだった。



◀グラシリスを単座の通常機にしてMULS-P2に対応させたのがゼフィールである。

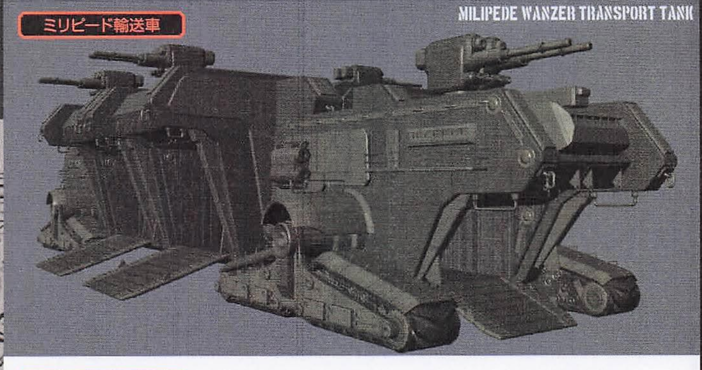


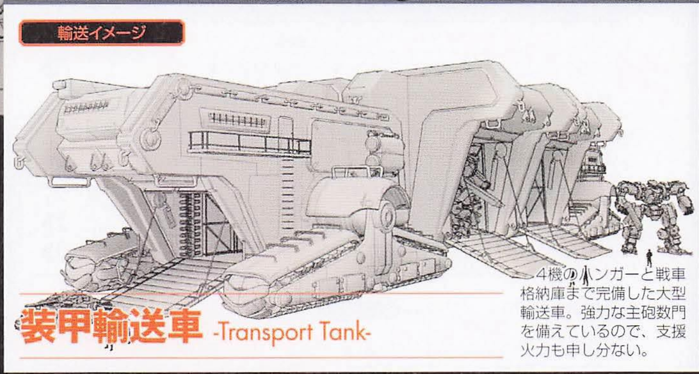




輸送ヘリ -Transport Helicopter-

一度にヴァンツァーを6機輸送できる巨大ヘリコプター。左の設定画は格納庫からの視点だ。この視点で戦闘するシーンはあるのだろうか。





装甲輸送車 -Transport Tank-

4機のハンガーと戦車格納庫まで完備した大型輸送車。強力な主砲数門を備えているので、支援火力も申し分ない。

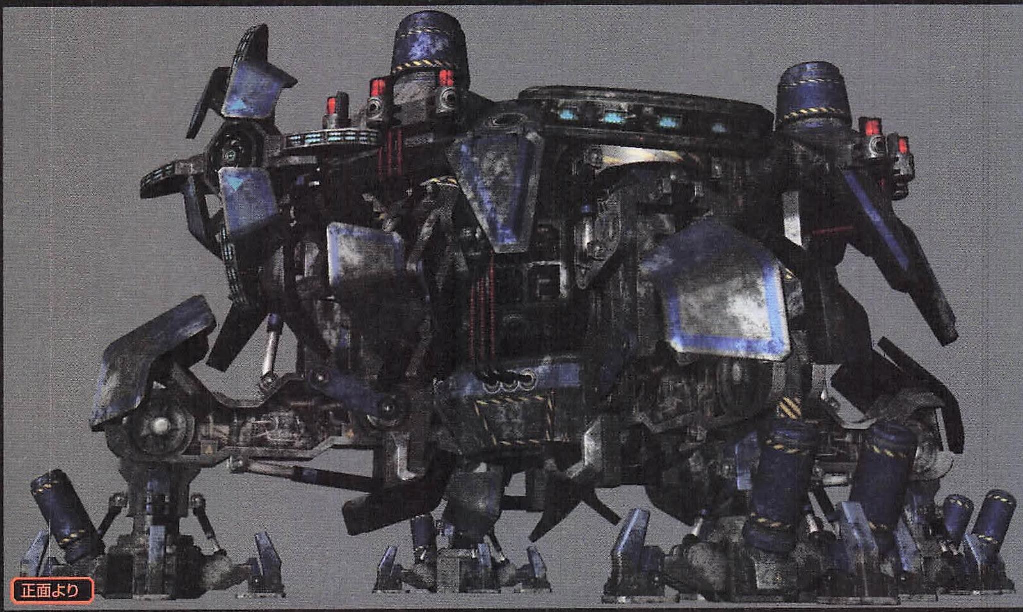
ヴァンツァーとともに戦い ときに敵として対峙する大型兵器

TRANSPORT & ARMAMENT

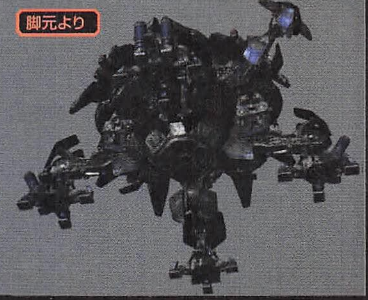
時間は戦場に現れるすべての兵器を進化させる。それはヴァンツァー以外の大型兵器も同様だった。さまざまな制約から単独での継戦能力には難があるヴァンツァーをサポートする輸送機、そしてヴァンツァーをも小さく見せる巨大な機動兵器も、存在感がより際立つ。

大型機動兵器 -Giant Mobile Armament-

車輪駆動ではなく、脚部歩行で移動する巨大ヴァンツァーともいうべき存在。前号のイメージ画にヴァンツァーと対決するシーンがあったが、そこではヴァンツァーがつま先程度のサイズになっていた。







Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column ❷

『FME』マルチプレイ体験レポート

MultiPlay Report #1

昨年の東京ゲームショウバージョン以来の『FME』プレイ。しかも、4人接続によるマルチプレイを体験できた。

いつもの会議室にセッティングされた、3組のXbox 360とモニタ。いよいよここで『FME』のマルチプレイを体験する。早速コントローラを手にとって何気なく画面に目を向けると、メニューの片隅に「X：カスタマイズ」の文字。誰にも何も教わることなく、本能に命じられるかのように、まずはそっとXボタンを押したのだった。

まずは無言で始まったセットアップ大会

示し合わせたつもりはなかったのに、誰もがセットアップを始めたらしい。参戦者は黙々とパーツの選定とビジュアルの調整に打ち込んでいた。パーツの性能を凝視すると、一番装甲が薄かったのはテラーン。『FMO』の占領区でスイッチアサルトに明け暮れていた身にはつらい扱いだが、そのかわりに軽量で高出力なので、セッティングによってはおもしろい戦いができそうだ。と思いつつも、ひと通りのパーツをチェック。フロスト、ゼニス、ゼフィールなど、誌面で紹介してきたヴァンツァーが並ぶ。と、そこに明らかな違和感を感じる機体が出現。なんとそれがアナクマだった。初戦はビジュアル重視（？）で、アナクマボディに4脚を付けて、テラーンアームの両肩にミサイル、両手にマシンガンとショットガン。光沢を消したジャングル迷彩で戦場に臨む。全パーツの色を統一して変えられるのが便利だ。もちろん個別に色を変えることもできる。さて、初戦のルールは単純明快なデスマッチ。戦場は昨年プレイした覚えもあるコンスタンティンというマップだった。



▲バトルスキルやバックパックにはあまり触らず。ビジュアルを調整しているだけで、かなり楽しい。

意外な場所にも上れるマップでの駆け引き！

初戦の参戦者は橋本プロデューサーと電撃ライターズ2名の計3名。2本のスティックで移動と照準、4つのボタンでジャンプやバックパック、LB、LT、RB、RTで攻撃と、FPSやTPSでは一般的でわかりやすい操作だった。スティックの押し込みでスコープやローラーダッシュが発動する。そう、『FME』では4脚でもローラーダッシュが可能なのだ。しかしこの姿がかなりシュール。『FMO』のサイドステップといい、4脚の動きはいつも予想の斜め上をいく。さて、4脚ダッシュはスピードこそそれなりに出ているが、ダッシュの時間が短いのが致命的。しかもダッシュが切れたあとの動きが鈍すぎる！　マップに慣れるために積極的に動き回ってみるも、ダッシュ後に必ずもたつくので、周りから見たら隙だらけだったに違いない。橋本プロデューサーのスナイパーにあっけなく撃ち抜かれ、ミサイルの操作に不慣れだったせいもあって、もう1人のライターにも不覚をとった。初戦が終わって戦績を見ると、見事に最下位に沈んでいた。ま、そこはビジュアル重視ですから……。2戦目はスクウェア・エニックスのスタッフの方も参加して、2対2のチームデスマッチで対決。ビジュアルを捨てて勝利をつかむため、今度はゴリゴリの格闘ヴァンツァーをセットアップする。フロストに盾とナックルを持たせて、超近接戦ヴァンツァーの完成だ。とはいえ飛び道具なしは不安なので、ひよって右肩にグレネードを積んだことは、ここだけの秘密だ。



▶撃ち合いができないので広い場所には出ないようにして、ローラーダッシュでうろうろ。相手のレーダーには発砲しない限り探知されないので隠密行動向きだ。

チームを組んだスタッフの方がアサルトタイプのセットアップで、相手のスナイパー橋本氏やアサルト電撃ライターと交戦してくれるので、レーダーに映ったら交戦現場に急行して、横合いからのナックル一閃で大ダメージを与えることができた。対戦したマップは平坦なようでいてジャンプを使って上れる場所が多く、立体的に地形を把握する必要がありそうだった。難解な地形はそれだけ長く楽しむことができそうだ。2戦目は地面に置かれるアイテムの位置も覚えて、こまめに耐久度や盾を回復していたので、瀕死で敵と遭遇することもなく、格闘とアサルトというチームの組み合わせも奏功して相手を圧倒することができた！

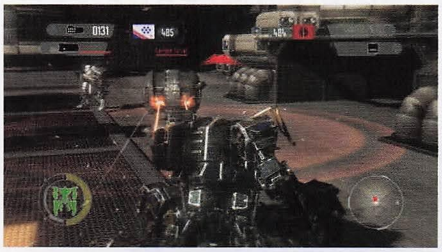
生身の兵士の戦いとは明らかに違う手触り

操作方法や操作感はいわゆるFPSやTPSと呼ばれるゲームと同一ながら、やはりメカ同士が対戦する世界なので、その手触りは明らかに違う。例えばヴァンツァーの武器は人間のそれよりもずっと大げさなので、攻撃時の反動も被弾時の衝撃もかなり大きく感じる。ミサイルをロックして撃ったり、それをローラーダッシュでかわしたり、という駆け引きもヴァンツァー戦ならではの状況だ。また、個人的には格闘武器の手応えが素晴らしく、ボディを狙って打ち抜く快感は特筆ものだった。

マルチプレイ時に選択できる対戦ルール

『FME』のマルチプレイは最大8人での対戦が可能で、選べるルールは4種類ある。全員が入り乱れて戦うデスマッチを除いた3種類のルールはチーム戦なので、チームプレイを心がけた戦い方が必要になるだろう。なお、チーム内のコミュニケーションにはボイスチャットが使用できる。マルチプレイを楽しむなら、対応する周辺機器を用意しておきたい。

- **デスマッチ**　戦場にいる全員が敵となる。倒した数から倒された数を引いたスコアの多い者が勝利だ。
- **チームデスマッチ**　2チームに分かれてのデスマッチ。相手チームの誰を倒してもスコアになる。数的優位を作り出せ。
- **ドミネーション**　チーム間で3カ所に設置された銃座を奪い合う。銃座を制圧すると自動的に敵を攻撃してくれる。
- **スプレマシー**　戦場に出現するCapturePointを確保するとスコアが加算される。確保した時間が長いほど高スコア。



▲正面にあるのがドミネーションの銃座。敵に制圧されているらしく、こちらを攻撃してくる。滞留して再制圧しよう。

FRONT MISSION EVOLVED
SPECIAL INTERVIEW

橋本プロデューサーに聞く 第1回

『FME』のプロデューサーでありながら、本記事扉絵のラフも自ら描いた橋本氏。意外なシューター歴も明らかになった、連載インタビューの第1回目をお届けする。



『FME』プロデューサー

橋本真司

『FF』シリーズや『KH』シリーズのプロデューサーとしておなじみの橋本だが、『FM』『FM2』『FMオルタナティブ』『ガンハザード』の共同プロデュースなども手掛けている。

新しい『FM』の世界を作るために

──『FME』の舞台は、過去のシリーズ作から60年ほど時代が経過した世界になっています。このような未来を選ばれた理由はなんだったのですか？

橋本真司氏（以下、敬称略）：まず、従来の『FM』シリーズの雰囲気と、アクションシューティングというジャンルや軌道エレベータの設定に、『FM』シリーズのファンのみなさんが違和感を覚えるだろうなと思ったんです。そのため、それほど遠くない、かといって近すぎない時代に設定しようと考えたのがその理由です。

──ジャンルの変化が時代設定に影響したと？

橋本：アクションゲームはどうしてもスピーディにせざるを得ません。ですからターン制では意図したとおりに動いていたヴァンツァーが、そのイメージとは違う動きをすると感じてしまうこともあるわけです。そんな違和感を少しでも緩和するために、時代設定を変えたんです。

──アクションゲームで動きを重厚にしすぎると、今度は爽快感がなくなってしまいますからね。

橋本：そうなんです。海外のスタッフと組んだ理由もそこにあります。日本のRPGは最低30時間、『FF』クラスだと50時間くらいクリアにかかるという既成概念がありますが、海外のFPS、TPSは長くても15時間程度です。慣れた人なら10時間でクリアできるボリュームのなかで、リッチなグラフィックで流れるように見せて、振り返る暇も与えずにジェットコースターのように楽しんでもらい、クリア後はオンラインで長く遊んでもらう。あのタイプのゲームを自分でも作りたいという思いがありました。しかし同時に『FM』シリーズのファンのみなさんにも遊んでもらいたかったので、難易度調整には非常に配慮していますよ。

──アクションがあまり得意ではない従来のシリーズファンにも触ってほしいと。

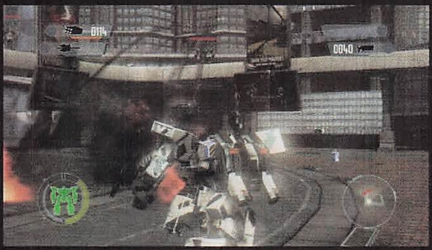
橋本：まずはエンディングまでプレイしていただきたいですね。だから難易度は、アメリカのスタッフの設定よりも1ランクずつ簡単にしました。アメリカのイージーが日本のノーマルで、その下に日本のイージーを作ったんです。ボリュームは海外のFPS、TPSぐらいのイメージですが、『FME』にはセットアップがあるので、そこにこだわると純粋なプレイ時間はもっと増えますね。

──セットアップはビジュアルの設定も細かいですね。

橋本：パーツごとにカラーリングを変えられますし、カモフラージュパターンはいくつか用意しているので、いろいろなカラーリングを組み合わせられます。まさに往年の某社のボックスアートのような機体も組めますし、未来のスーパーロボットタイプにもできます。

──海外と日本では、反応に違いがあるでしょうか？

橋本：あると思いますね。今回はスタッフの構成やゲームの作り方でもかなりチャレンジしているので、結果は発売してみないとわからないのですが、もし日本人だけで作っていたら、きっと今の形にはなっていないですね。逆にアメリカ人スタッフだけで作ったら、やはり日本では受けないだろうし。そこで今回はアジアの文化も西洋の文化も理解しているシンガポールのスタッフにお願いしました。彼らは作風に独特のエキゾチックな部分がありつつ、欧米に受けることも意識している人達なんです。



▲マルチプレイ時の橋本氏の得意スタイルはスナイパー。ポジションの取り方が絶妙なスナイパーがいたらご用心!?

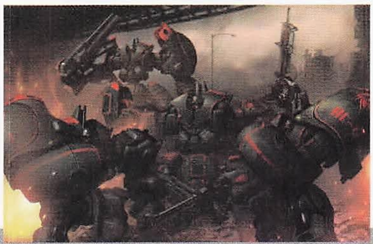
Front Mission Evolved
DESIGNWORKS HERALD Column ❸

ゲーム情報『FME』最前線

敵対する傭兵団のメンバーとE.D.G.E.システムの詳細が判明！

主人公ディラン・ラムゼイの目の前でニューヨーク襲撃事件を起こしたのは、アポロンの戦車という傭兵部隊だった。

アポロンの戦車はディランの父親が勤務するNSRLを破壊し、ディランの父は消息を絶ってしまう。父の仇であるアポロンの戦車を追うために、ディランはU.S.N.軍に参加するのだった。単なるメカニックだったディランが、大きな騒乱に巻き込まれていく。



◀アポロンの戦車が使う、独特なフォルムの黒色ヴァンツァー。ドクロの形状をした頭部が不気味さを助長する。

ディランの敵となる
アポロンの戦車

少数精鋭で百戦錬磨の傭兵部隊。破格の報酬を要求するので、悪名が高い。しかし確実に目的を達成することから、同時に威名も轟いている。



マーカス・セリグマン
アポロンの戦車を率いる傭兵。戦争をビジネスと割り切っているので、他人の命を奪うことに迷いはない。意外と教養が高い。

ミーガン・チェンバレン
派手好みの部隊のなかでは地味な存在。倒した敵の生命は女神ヴァルキュリアへの供物と考える、ある意味、最も危険な人物。

ビア・シンプソン
可憐な少女のようにも見えるが口が悪く、ガサツでヒステリック。天才的な戦闘センスで、地獄のように砲火を浴びせてくる。

グロリア・グレイザモ
追い詰めた敵が、恐怖と絶望に陥るのを楽しむ極度のサディスト。この趣味のために戦っているので、任務よりも優先することがある。

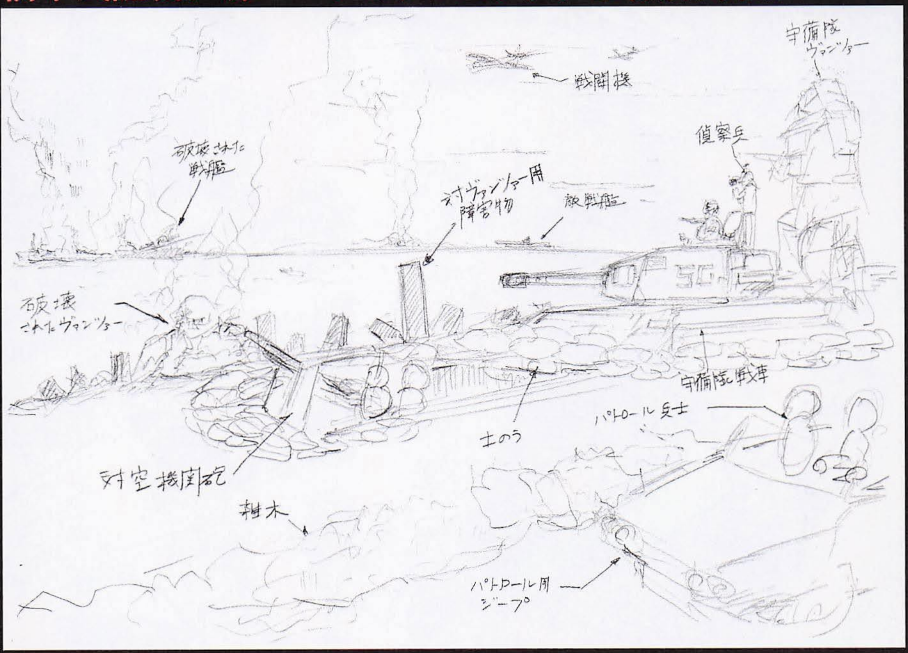
マルチプレイをはじめ、何かの仕様を採用するときも『FM』らしさを優先して決めました——橋本氏

——そもそも橋本さんが『FME』を作ろうと思ったきっかけは、なんだったのですか？
橋本：『FM』シリーズには1作目からかかわっていて、いろいろな可能性や方向性があるシリーズだなと感じていました。その後、『FMO』が立ち上がって非常におもしろいなと思っていたんですが、残念ながらサービスが終わってしまって、いつかもう一度扱いたい題材だとは考えていました。実は僕は、ずっと『コール オブ デューティ』のファンで、もう4年ぐらい毎日のようにプレイし続けているんです。やはりずっと遊んでいると作りたくなってくるんですよね（笑）。こういうジャンルで、スクウェア・エニックスらしいタイトルはないかなと考えた結論、『FM』が向いているんじゃないかと。
——それはいつ頃のことですか？
橋本：手をあげたのは2007年です。とにかく2007年に登場した『コール オブ デューティ4』が僕にとってはエポックメイキングで、あれからいわゆる洋ゲーというイメージが大きく変わりましたね。
——演出も展開も、ものすごいですよね。
橋本：自分で作って、いきなり追いつけるとは思っていませんでしたが、あれをやってみたいという素朴な気持ちはありましたね。
——その目的に一番適しているのが『FM』だったと。
橋本：自分の周りを見回して、『FF』も『KH』も無理だし、もちろん新規で立ち上げる方法もありましたが、『FM』にはこれだけの好材料が揃っていましたからね。
——逆に『FM』だからこそ、このスタイルに踏み切るのが難しかった部分もありましたか？
橋本：もちろんありました。S・RPGのシリーズに対する固定ファンの圧倒的な支持がありましたからね。それは土田（俊郎氏。『FME』世界観監修）とも話し合って慎重に考えました。例えばマルチプレイの仕様は、いきなり全部を満たすことは難しかったんですが、何かの仕様を採用しようかというときには、『FM』らしさを優先させました。マルチプレイが4対4なのも『FM』らしさを保てる限界なんです。パーツの種類を減らせば参加数は増やせますが、『FM』らしさがなくなります。

——ちなみにマルチプレイには、『FMO』のようなシミュレーション風の要素はあるのでしょうか？
橋本：それは、やりたかったですね（笑）。いろいろとやりたいことはあるんですが、今回はこの形に仕上げることに尽力しました。まだまだ夢はいっぱいあります。

——これは『FM』の新しい一歩ですか？
橋本：そうですね。まずは新しい形の『FM』に触れていただいて、楽しんでもらいたいです。シングルプレイはFPSやTPSが得意でない方でも最後まで遊べるように敷居を下げているので、ぜひ遊んでほしいですね。

橋本氏謹製。扉ページのラフスケッチを特別掲載！



▲P.78の絵は橋本氏が上のラフを作成して、キャラクターデザインのSKAN SRISUWAN氏が仕上げたもの。細かい指定が目を引く。

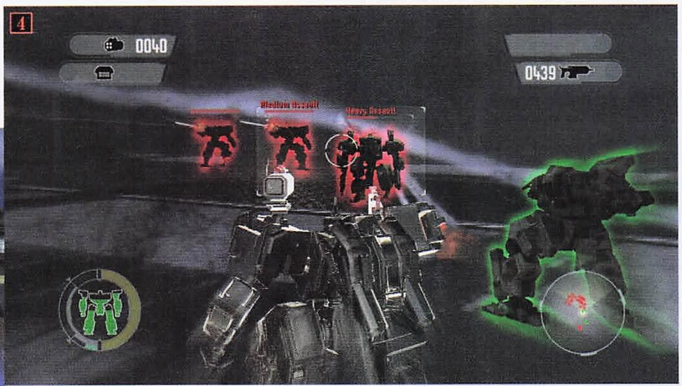
父アランが開発した E.D.G.E.システムを使いこなせ！

ディランが乗るヴァンツァーのゼフィールには、父のアランが施した特別なシステムが搭載されている。それがE.D.G.E.（エッジ）システム。神経を刺激して一時的にパイロットの感覚を研ぎ澄まし、危機回避をたやすくしてくれる。高い効果は確認されているが、危険性も高く、2年前の事故では多くの死者が出ているという。

1


2


3


4


1 父親の消息追跡に焦るあまり、ゴドウィン・モーズレイ将軍に詰め寄るディラン。空母の飛行甲板上でのいち場面のようだ。
2 アデラの記憶が失われたのも、E.D.G.E.システムが関係しているらしい。親切心からディランを止めようとするアデラ。
3 ゼフィールのE.D.G.E.システムが起動したところ。パイロットの感覚が鋭くなるために、周囲の動きが遅く見える効果がある。
4 発動すると敵対するヴァンツァーは赤いオーラをまとい、友軍のヴァンツァーは緑のオーラをまとう。ゲージ25%以上で発動可能だ。


希望を砕く、
破壊への序曲。



ディレクター・磯部氏（WAKA 名義でイラストも担当）描き下ろしイラスト

白と黒の悪夢

物語の第二部は、衝撃の大敗北からスタート。 大都市を襲う謎の2人により、トランスで戦いに臨んだレッドは大敗を喫します。このイラストでは、圧倒的な力でねじ伏せられるレッドの絶望を表現しました。彼は果たしてどうなるのか？それは物語本編を楽しみにしていただければと思います。

ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ

唯一無二の世界観でゲームユーザーの注目を集めるA・RPGの正式タイトルが『Solatorobo ソラトロボ』（以下、ソラトロボ）についに決定！ 今回は、物語の山場となる「第二部」の情報を中心に作品の魅力を紐解いていく。

Solatorobo Archives
［ソラトロボ アーカイブス］
第４回

DATA
Solatorobo ソラトロボ ●2010年10月28日発売
●通常版：¥5,040（税込）／限定版：¥7,140（税込） ●DS ●A・RPG
●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

World Guide

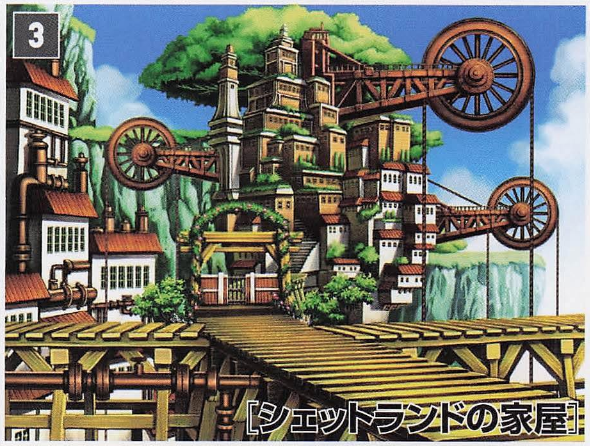
ここでは『ソラトロボ』の設定資料をもとに、その世界観を探っていく。今回は、冒険の舞台となるシェパルド共和国と、そこに存在する便利な施設、そして浮島世界の不思議が詰まった生物達を解説。

設定画をもとに『ソラトロボ』の世界を読み解く



1 [ファラオの街並み]


2 [首都ファラオ全景]


3 [シェットランドの家屋]


4 [シェットランド全景]


5 [聖地サモエド全景]

シェパルド共和国

特色豊かな島を擁する物語の舞台

浮遊大陸が点在するこの世界には国家がいくつも存在しており、シェパルド共和国はそのうちの1つである。この国は、独立戦争や革命戦争など、過去に幾度も戦争を経験してきたが、40年前にとある国家との紛争が終結してからは、内政に力を入れて平和を保っている。そんな国内の島々はそれぞれ自治区として扱われていて、独自に納税や生産活動を行う仕組み。自治区の代表は選挙によって決まるが、地域の規模・人口により市長、町長、村長と呼称が変わる。なお、国政は各自治区から選出された議員が首都のファラオにて執り行なう共和制である。文化面に目を向けると、暦に太陽暦を使用していたり、小学校から大学院まで教育機関が存在したりと、そのレベルの高さは現代の日本にも通ずるところがある。

設定画解説

1 2 多くの人とモノが集まるファラオは、政治だけでなく文化においても中心地である。多くの著名人が暮らす流行の発信地としても注目されていて、各種ショップが充実している。

3 4 シェットランドは鉱物資源に恵まれており、鉱石の採掘が主な産業。採掘には、ドリルを搭載した船や、堅い岩盤を崩すための爆薬、鉱物を運ぶトロッコなどが用いられる。

5 6 国民の多くが信仰するアンジュ教の総本山があるのが、サモエドだ。ここには「眠りの森」と呼ばれる神聖な森があり、祭礼があるとき以外は中に入ることができない。


6 [眠りの森の入口]

[MORE! Solatorobo]

【キャラクターデザインこぼれ話（レッド編）】主人公であるイヌヒト・レッドの立ち絵は、さまざまなパターンが考えられたという。そのなかから、レッドの性格がよく出ている、剣を持ったバージョンのデザインが採用された。彼の愛用している剣は、電気によって敵をひるませられるという特別な機能が付いたもの。結城氏はこの剣のデザインからガンブレードのようなモノを想像していたらしく、実際には弾が出ない仕様と知ったときは、とても驚いたという。

都市の施設

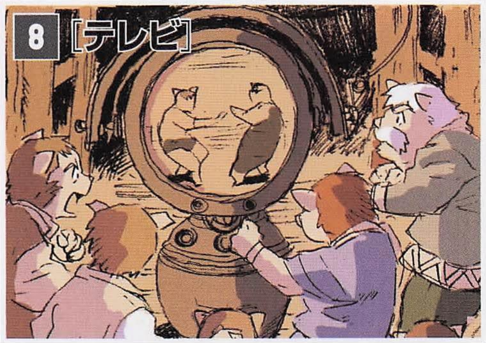
豊かな暮らしを支える人々の生活の基盤

首都ファラオをはじめとした人口密度の高い都会は、ライフラインや歩道が綺麗に整備された美しい街並みを持つ。さらに、外観が洗練されているだけでなく、娯楽施設や憩いの場である公園が各地に配置されて、住みやすい環境が構築されているようだ。都市で見られる施設は、個人の家屋やレッドが仕事を受けるクエスト屋などさまざまな種類が存在。なかでも家屋は、年季の入った木造のものがあったり、室内に水が流れている部屋があったりと、島によって大きく雰囲気が異なる。冒険中には、いろいろな島を訪れてその違いを見比べるのも一興だろう。なお、ロボに関わるショップもあるようなので、旅先ではお世話になることもあるはずだ。

7［スタードッグスカフェ］



8［テレビ］



9［お茶］



設定画解説

7 外資系の外食チェーンが経営するカフェ。アツアツのパイがおいしいと評判になっている。店の経営状況まで設定されているのがおもしろい。
8 シェパルド共和国のテレビは、白黒放送が基本。しかし近年、カラーテレビも普及し始めてきているという。放送内容はニュースやスポーツ、アニメと多岐にわたる。放送によっては、公共施設や誰かの家に集まって大勢で見ることもある模様。
9 浮遊大陸で飲まれているお茶は、ニガナという岩海苔のような植物を煎じたもの。イヌヒトはこの植物を半発酵させたお茶を、ネコヒトは完全に発酵させた苦茶を好む。種族によって味覚に差があるのを見ると、カフェではそれぞれの専用メニューも用意されているのかもしれない。
10 ファラオなど大都市には、街中に公園が設置されている。巨大な犬のモニュメントが目を引くが、これは何かのマスコットだろうか？

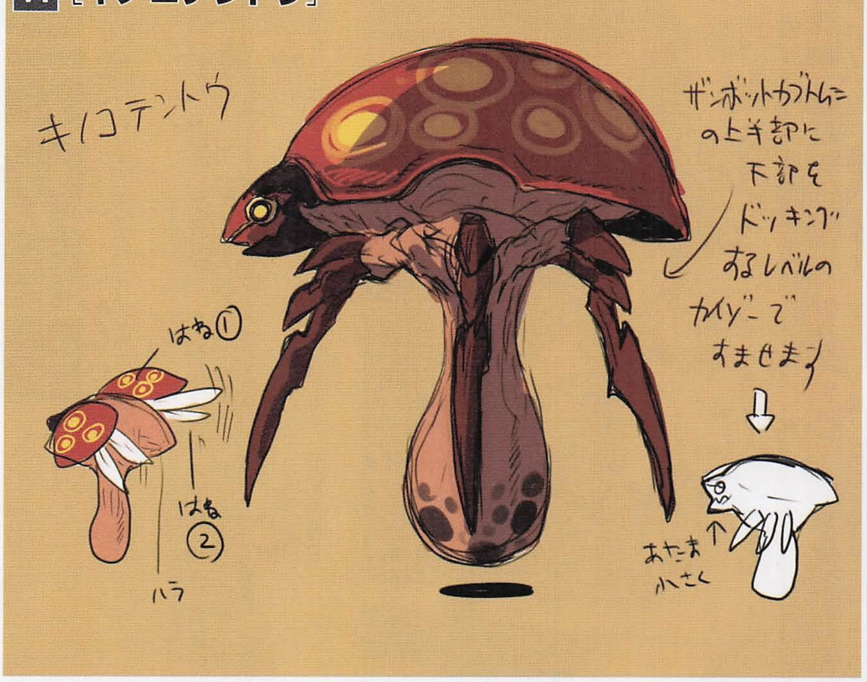
10［ファラオの公園］



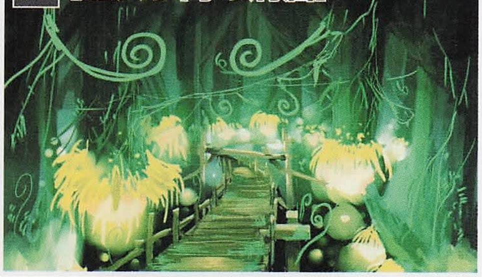
MORE! Solatorobo

【キャラクターデザインこぼれ話（エル＆ショコラ編）】レッドが出会うネコヒト・エルは、性別も年齢も不明だが、よく見るとそれがうかがい知れるようなデザインになっているという。またクールな性格のキャラクターだが、表情から「ツンデレな感じ」が出るようにしているそうだ。レッドの妹のイヌヒト・ショコラは、かわいい感じを目指したとのこと。また初期のデザインでは重ね着をしていたが、デザインを整理する過程で今のシンプルなスタイルに変更された。

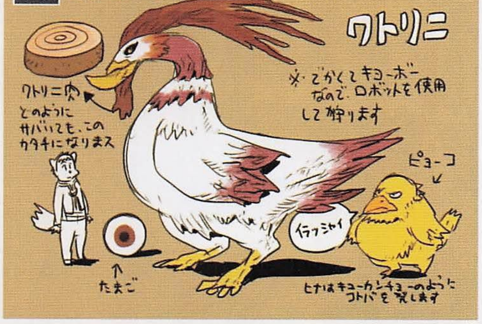
11 [キノコテントウ]



12 [ビズラ内の洞窟]



13 [ワトリニ]



浮島世界の不思議な生態

独自の進化を遂げた生物の姿

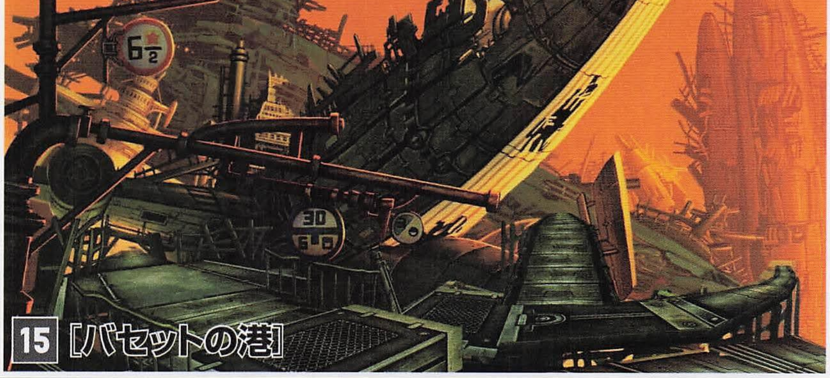
浮遊大陸には、鳥、虫、魚などさまざまな生物が存在する。しかしその姿はいくつかの生物が混じったようなものが多く、現実の生き物とはかなり違う。浮遊大陸という独自の環境に適応するため、まったく違った進化の過程をたどったのだろうか？　大きさは種類によって異なるが、なかには恐竜のような巨体の生物もいる。生物同士は基本的に共存関係にあるが、なかにはヒトに害を与える虫や魚もおり、凶悪なものはハンターに退治の依頼が出されることもあるらしい。また、植物も独特の進化を遂げて島の各地に息づいている。この世界においても、植物は光合成で空気を浄化し、根で大地に水を蓄えるとされ、古くから貴重なものとして扱われてきた。街道に木々が植えられているだけの近代的な島もあれば、大陸全体が大きな植物に覆われているような島もあり、植生は非常に多彩。

設定画解説

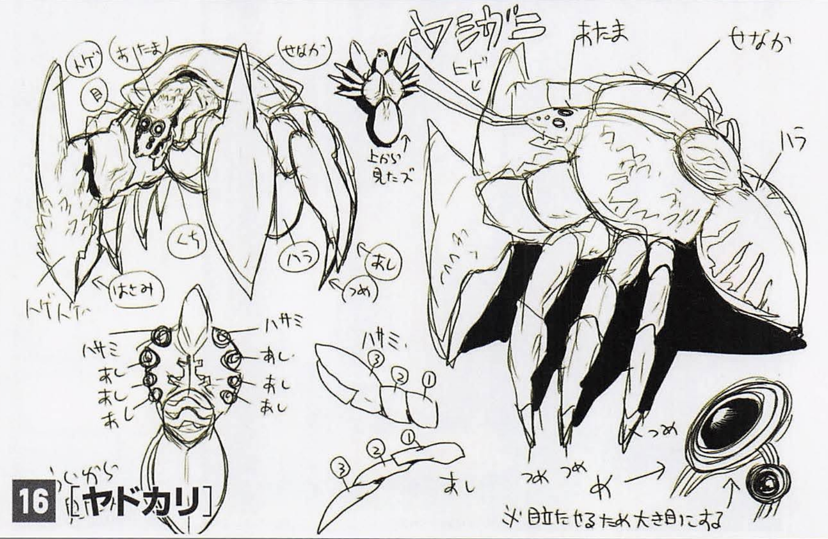
11 虫の多くは害虫だが、蜜集めを手伝うキノコテントウなど、人と共存するものも。
12 ビズラにはキノコタンポポという植物が生えており、多くの虫が生息する。
13 ワトリニは崖に生息する食用の鳥だが、凶暴なためロボで狩る必要がある。
14 ギウは、全長約2メートルある哺乳類。多くが家畜として飼われているが、野生のものもいる。隣の人々と見比べれば、いかに巨大な生物かがわかるだろう。
15 16 バセットには小型のヤドカリのほか、戦艦を宿にする巨大なヤドカリも存在。

14 [ギウ]





15 [バセットの港]



16 [ヤドカリ]

MORE! Solatorobo

【キャラクターデザインこぼれ話（ベルーガ＆オペラ編）】ネコヒトのベルーガは、ネコ科らしい顔をイメージして描かれた。またガンマン系のキャラということで、ニヒルでヒーロー的なカッコよさが出るように心がけたという。敵組織に所属するネコヒトのオペラは、セクシー系のお姉さんということで色気を前面に出しているという。オペラが持っている扇子をはじめ、彼女達が所属する組織・クーバースのメンバーは、全体的に和風テイストが加えられている。

Special Interview

『ソラトロボ』の世界を華麗に彩るキャラクターの魅力。

構想10年以上、制作3年という長期間にわたって作り上げられてきた『ソラトロボ』。開発の主要メンバーによる貴重な談話をお届けする第4回は、エグゼクティブディレクターの松山氏と、キャラクターデザインを担当した結城氏をお迎えして、本作の魅力的なキャラクターがどのように作られていったのかをうかがった。また、サイバーコネクトツーと結城氏をつなぐ作品となった『テイルコンチェルト』のエピソードや、結城氏のケモノキャラクターへの熱い想いなど、ファンにはたまらないお話も盛りだくさん。さらに今回は、結城氏が描き下ろしたレアな初期設定画も大公開するので、こちらもお見逃しなく！



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツーの「顔」を務める社長。『ソラトロボ』の開発には、世界設定や企画段階から関わっており、作品への愛もひと一倍。

キャラクターデザイン
結城信輝氏
アニメーター、イラストレーター、漫画家として活躍。過去のゲーム作品では『テイルコンチェルト』のキャラクターデザインも手がける。

15年の歳月を経ても両氏の心はつながっていた

――本作のキャラクターデザインを結城さんが担当することになった経緯を教えてください。

松山氏（以下、松山。敬称略） 『ソラトロボ』は、「完全新作」として制作している作品です。でも世界観の設定は、弊社の記念すべき処女作『テイルコンチェルト』と共有しているんですよ。そこで、キャラクターデザインを誰にお願いしようかと考えたときに、『テイルコンチェルト』で担当してくださった結城さんと、もう1度この世界を作っていきたいなと思ったんです。

結城氏（以下、結城。敬称略） 実は、お話をいただいたときには、すでにゲームのデザインやゲームプレイができるROMがある程度出来ている状態だったんです。それを見て、自分なりの意見を言わせて頂きました。

松山 結城さんへのプレゼンのときは、ゲームに触れられる状態になっていて、キャラクターも動いているし、デモもバッチリ動いていました。でもキャラクターデザインには、いくつか問題が残っていたんですね。結城さんには、それを『ソラトロボ』に合うデザインにしていただきたいというお願いをしました。

――『ソラトロボ』のゲームや、ディレクターの磯部さん（WAKA名義でイラストも担当）のイラストをご覧になって、結城さんはどのように思われましたか？

結城 もともと『テイルコンチェルト』のキャラクターデザインを引き受けた理由が、磯部さんの描くデザインや世界観に惚れ込んだからだったんです。当時、僕はかなり忙しくて、それ以上仕事を増やす余裕がない状態だったのですが、磯部さんのイラストを見せてもらったら「これはいいな」と感じまして。たしかに、15年前の磯部さんは今ほど絵が達者ではなかったですが、本当に魅力的な世界観を描いていたし、独特な味もあって「線を整理してこのまま使えばいいのでは？」と思うほどでした。もしも僕じゃない誰かが担当して彼が描く世界を壊すくらいなら、ぜひ僕がお引き受けして、このテイストを残したいと思いました。

――本作のようにベースがあってデザインするのと、イチからデザインするのでは違う点はありますか？

結城 いろいろと違いますね。まずベースがあるものは、作品において何が優れているのかを自分なりに判断して、そこを生かすように描いています。逆にイチからデザインを考えるときは、僕の絵のオリジナリティを買ってオファーをしていただいているわけですから、完成したイラストを一目見たときに「結城さんのイラストはやっぱりコレだよね！」と思っていただける結城信輝らしい絵を描かなければいけないなと思っています。

――『テイルコンチェルト』と『ソラトロボ』のキャラクターデザインは、結城さんがデザインされたほかの作品とは、かなり雰囲気が違いますよね。

結城 たしかに、ほかのお仕事で僕が描くものは線が多いです。でも、昔から僕自身はそうじゃない絵も好きだし、ほかのタッチも描けると思っていたんです。そんなときに、『テイルコンチェルト』のキャラクターデザインに挑戦させてもらいまして。そこで描いたものが、アニメ制作会社マッドハウスの社長・丸山さんに気にいっていただけて、「結城君はこんなイラストも描けるんだ。これ、ウチでアニメ化できない？」なんて話をしたこともありました。そのときはアニメ化こそ実現しませんでしたが、数年経って『ソラトロボ』でマッドハウスがアニメ制作を担当するなんて、何か縁を感じますね。

松山 結城さんにとって、『テイルコンチェルト』のお仕事は、それまでにご自身が手がけてきたどの仕事にも似ていなくて、愛着があったそうなんです。そんな経緯を知らない私達が『ソラトロボ』のキャラクターデザインのお願いをしたら、「ぜひ僕にやらせて！」と言ってくださいまして。『テイルコンチェルト』の制作からだいぶ時間は流れましたが、我々と結城さんの心の中に、この世界に対しての想いがずっとあり続けていたんだなぁと思って、すごく嬉しい気持ちになりました。

結城 とっても素敵な世界観なので、もっといろいろなことができるんじゃないかなという想いがずっとあったんです。ただ今回、本格的なSF要素や起源（ルーツ）に迫る冒険を描くというお話を聞いたときは、反対しましたけどね。僕としては、世界の秘密に迫って物語を完全燃焼させるよりも、膨大な世界設定を生かして「この地域にはこんな場所があって、この時代にはこんなことがある」というように世界観を広げていってほしいという想いがあったので。この作品で世界の秘密が明かされて物語が完結してしまうと寂しいなぁと思ったんです。

松山 そのお話を聞いたときに、結城さんが『テイルコンチェルト』を本当に大切にしていただいているのがわかってとても嬉しかったのを覚えています。でも、『テイルコンチェルト』は、それ単体で物語が完結しています。この作品と同じ世界観を共有しているとはいえ、新作の『ソラトロボ』は、新しい魅力で勝負するべきだと思ったんですね。その魅力を、本作では「自分たちの生まれた起源（ルーツ）を知る旅」というSF要素に決めたわけです。しかし、本格的なSF要素だけを全面に押し出すのではなく、物語の第一部は世界を知ってもらう『テイルコンチェルト』に少し近いような冒険、第二部はいよいよ世界の謎に迫っていく戦い……という二部構成にしました。私達が思い描いているこの世界には、ほかにも物語の舞台となるような国がたくさんあります。ほのぼのとした冒険はまた次の機会をご期待いただくとして、『ソラトロボ』では、浮遊大陸を舞台にしたSF世界の熱い物語を楽しんでいただけたらなと思います。

結城 そのぶん、キャラクターのデザインは、ほのぼのした世界観とシリアスなストーリーのクッションになるように調整しました。ベースのデザインとして提示されたイラストより線を少なくしたり、等身を下げたりして『テイルコンチェルト』のデザインに近づけています。

注目ポイント①

二重構造の重厚な物語は「二部構成」

本作は、ケモノキャラクター達が活躍する「ほのぼのとした雰囲気に見えるが実は本格的なSF」という二重構造になっている。そんな奥深いストーリーは、なんと二部構成で描かれるという。第一部は、謎のネコヒト・エルと主人公レッドの胸おどる冒険の模様が描かれる。それを乗り越えた先にある第二部では、人間のような種族が出現する激動の展開が待つ！



▲物語の途中で、人間のような姿に変身（トランス）するレッド。第二部では、このレッドの姿の秘密や、世界の起源が明かされていくことになるのだろうか？

美麗なオープニングアニメも2種類を収録

ゲームのオープニングアニメは、第一部と第二部のそれぞれに専用のものが用意されている。第一部のオープニングは、レッド達の日常や敵対する組織・クーバースとの戦いが明るく賑やかに描かれる。一方、第二部は、人間のようなキャラクターが登場するなど、シリアスな展開に！ これを見るだけで、雰囲気の違いが感じとれる。

▶イヌヒトとネコヒトしかいないはずの浮島世界に突如として現れた、謎の集団。レッドの前に立ちはだかる彼らの目的はなんなのか？





◀エルとレッド達兄妹の暮らしを垣間見ることができるオープニング。

MORE! Solatorobo

【キャラクターデザインこぼれ話（カルア＆グレン編）】結城氏はオペラの部下であるネコヒト・カルアのことを女の子と勘違いしていたそうで、初期に描いたイラストには「胸」があったとか。同じくオペラの部下であるイヌヒト・グレンは、「ルパン三世」に登場する石川五右衛門のようなイメージで描かれた。彼は鎧を着た、いかにも刀を持っていそうな侍風のデザインだが、「武器を持っていない」という設定があったために、ポージングには少し困ったそうだ。

複雑になっていたデザインを整理しました。



レッド

言葉遣いは荒っぽいが、熱い心と優しさを持った頼れる主人公。普段は愛機のダハーカと、妹のショコラとともにハンターとして生計を立てている。物語の中盤で、人間のような姿に変身できる「トランス」能力に覚醒。しかし本人はその能力がなんなのかまったく理解しておらず、通常時よりもパワーアップしたという程度の認識しか持っていない。

デザインのポイント

カッコよさを追求した「トランス状態」

トランス状態のレッドは、上のイラストのように人間に似た姿となる。またイヌヒトのときに後ろに束ねられている髪は、背中で二股に分かれるそうだ。さらに、瞳の色も変化する。ただし、彼が持つやんちゃな雰囲気は人間の姿になっても変わらずそのまま。トランス状態のときにレッドの上半身が裸になる理由は、松山氏いわく「わかりやすく、カッコよさを出すため」なんだとか。トランスバージョンとイヌヒトバージョンの衣装の違いには、そんな意図も込められているのだ。

[ベースから「引き算」されて生まれた洗練されたデザイン]

――『ソラトロボ』のキャラクターデザインは、どのようにして出来上がっていったのですか？

結城　『ソラトロボ』は、10年近くディレクターの礒部さんが設定を練っていた作品です。そのため世界観はすごくいい感じに広がっていたのですが、キャラクターのデザインは複雑になりすぎていました。僕は、近年のゲームの傾向として、パーツを増やしてキャラクターを差別化するのが主流になっているように思います。はじめに見せてもらった『ソラトロボ』のデザインにも、いろんなパーツを付けては外しの試行錯誤の跡が見られました。そこで自分なりにキャラクターの線を減らして、複雑になっていたデザインを整理しました。そういう意味では、大元となる礒部さんのベースから、引き算していくようにデザインを決めていった感じです。

松山　設定に凝ったために、それをデザイン面にも反映させようとして、パーツや線が過剰に多くなっていたんです。私達のようなゲームを作る人間は、「足し算」をしたくなる性質でして、ゲームのスペックが上がっていくと「描写できるならとことんやろう！」とつい考えてしまう（笑）。3年前にベースとなる礒部のイラストを結城さんにお見せしたとき、結城さんは「僕ならこうするよ」と、その場でサラッと線画を描いてくださったんです。それを見て「あ、なるほどな」と我々もモヤモヤが晴れた感じがしました。その打ち合わせからは、すぐに方向性が決まりましたね。ただ、全部のキャラクターが描き上がるまでに、2年くらいかかりましたが（笑）。

結城　そうですね（笑）。アナログでの作業は、1点の納品なら楽しく描けるんですが、枚数が多くなると結構大変なんですよ。僕は、イラストのお仕事を請けるときは、最初にアナログとデジタルのどちらで描くかを相手に確認するようにしているんですが、松山さんが「絶対にアナログで！」っていうものだから……。

松山　あれは結城さんが「アナログでの作業は時間がかかりますけど、この世界を描くならアナログだと思います！」っておっしゃったからじゃないですか（笑）。思ったとおりに時間はかかりましたが、出来上がったデザインを見たときは、本当にテンションが上がりました。『テイルコンチェルト』の制作に関わったメンバーと「これだよこれ！」という話で盛り上がったものです。

――本作の登場人物は、ほとんどが「ケモノ」の姿をしています。結城さんは、ケモノキャラクターを描くうえで注意されていることはありますか？

結城　まず、普通の人間の頭に耳がポコッと付いているのはちょっと違うだろうと思うんです。この耳の付き方についての話は、松山さんと意気投合しましたね。

松山　うん、うん。

結城　例えば、いわゆるケモノキャラクターを描いたイラストのなかには、普通の人間のように、顔の横に耳が生えていそうなデザインであるにもかかわらず、頭部にもケモノの耳が付いているものがありますよね。それを見ると、「じゃあ頭の上に付いているのは付け耳？」と思っちゃうわけです。自分が描くときは、そうした不自然さが出ないようになるべく気をつけています。

――ケモノのキャラクターが登場する作品で、特に印象的なものやお好きだったものはありますか？

結城　僕がケモノキャラクターに目覚めたのは、幼いころに見た手塚治虫さんの作品の影響が大きいです。「ワンサくん」というアニメ作品の登場人物は基本的に犬や猫なのですが、作中で彼らがミュージカルをする場面とかがありまして。そこでは、みんな二足歩行で着物を着て踊り出すのですが……グラマーな犬や猫のお姉さんが、フレンチカンカンとかを踊っているわけですよ！　それを見て、子供心にズキュンときてしまいました（笑）。あと、中学生の頃に読んだ手塚さんの漫画作品「きりひと賛歌」もかなりの衝撃でした。この2つがおそらく僕にとってのケモノ作品のルーツでしょう（笑）。

[色にもこだわりがあるオープニングアニメーション]

――結城さんはオープニングアニメの総作画監督も担当されていますが、そちらの作業でなにか印象に残っているエピソードはありますか？

注目ポイント②

ダハーカがあらゆる面において進化

第二部より、レッドの愛機であるダハーカにニューモデルが登場。このモデルは、ダハーカの能力を底上げした強力な機体だ。また状況に応じて、性能を特化させるタイプチェンジが可能になる模様。レッドは、どんな経緯でこの高性能なロボを入手するのだろうか？



▲ダハーカの「掴む」アクションなど、スタンダードな機能を強化したモデル。

好みや状況に合わせたモデルチェンジが可能に!

［タイプC］



▲掴む性能に特化させた機体。腕が伸びて、遠くの敵やモノをキャッチすることができる。

［タイプR］



▲ダッシュが得意なスピード重視型。ダッシュの持続時間が長くなり、方向転換も可能に。

［タイプG］



▲防御に秀で、回復系の特殊能力も持つ。またダメージを半減させる特殊技能も使える。

［MORE! Solatorobo］

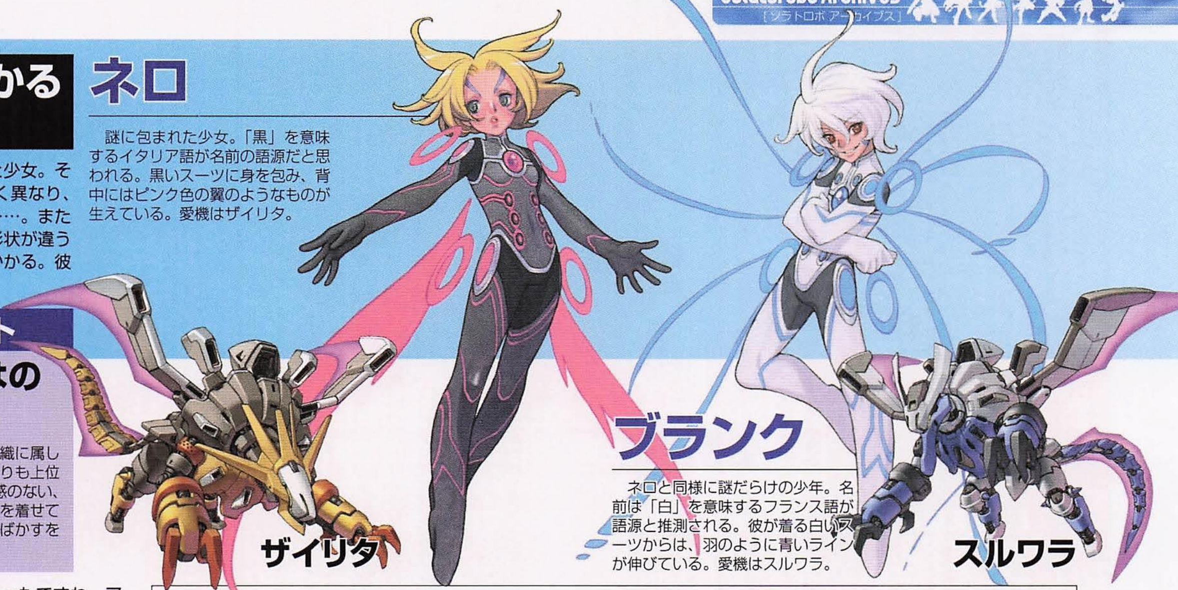
【キャラクターデザインこぼれ話（ネロ＆ブランク編）】ネロの服装は、現在は「黒にピンク」の取り合わせだが、はじめはブランクと似たような色遣いだった。そのままでも2人が並んだときに統一感があってよかったのだが、女の子らしさを入れたいと考えた結城氏がピンク色に変更したそうだ。この色を変更するとき、結城氏は、色にも何か意味や設定がないか開発チームに確認をとったという。あらゆる設定が存在する作品なので、結城氏も慎重に作業を進めたようだ。

レッドに立ちはだかる“異形”の2人

第二部で、レッドの前に現れる少年と少女。その姿はイヌヒトやネコヒトとはまったく異なり、どちらかといえば人間に近いようだが……。またシェパルド共和国で見られるロボとは形状が違う高性能なロボを使用しているのも気にかかる。彼らはいったい何者なのだろうか。

ネロ

謎に包まれた少女。「黒」を意味するイタリア語が名前の語源だと思われる。黒いスーツに身を包み、背中にはピンク色の翼のようなものが生えている。愛機はザイリタ。



ブランク

ネロと同様に謎だらけの少年。名前は「白」を意味するフランス語が語源と推測される。彼が着る白いスーツからは、羽のように青いラインが伸びている。愛機はスルワラ。

デザインのポイント

「第二部」ならではのデザインに

ネロとブランクは高い技術力を持った組織に属しており、自分達は「イヌヒトやネコヒトよりも上位の存在」だと思っている。そのため、生活感のない、全身のシルエットが出る近未来的なスーツを着せているそうだ。顔立ちについては、ネロはそばかすをつけられて西洋風の外見となっている。

結城　「色」に関してはちょっと難しかったですね。アニメの制作現場はスケジュールがタイトなので、彩色が完成していない状態の絵でも、それをダミーとして制作を進めることが多いんです。こうした制作スタイルの場合は、フィニッシュする直前に本物の色に差し替えるんですよ。TVアニメや劇場版を制作するときは、設定の段階でベースの色や昼夜の状況に合わせた色を決めてから作り始めるので、このスタイルでも問題ありません。でも、ゲームのオープニングアニメの場合は、1カットしか登場しないシーンが多いので、そのあたりは細かく設定せずに作っていく場合があるんです。今回の制作にあたってはそのやり方で作業を進めていたものですから、途中で完成したときの色がどうなるかわからなくなって、とても心配になってしまったんですよ。そこで、僕がチェックする段階で、全体的にカラーバランスを調節させてもらいました。本当は監督が見る前に僕が画面にフィルターをかけたり、色の調節をするのは反則なんです。そこで制作に口出ししてしまったことについては、申し訳ないことをしたなと思っています。

――それでは最後に、発売を楽しみにしている読者の方に、メッセージをお願いします。

結城　僕自身も、発売をとっても楽しみに待っている作品です。まだプレイをしていないので、発売のあかつきには存分に楽しみたいなと思っています。みなさんも期待していてください！

松山　長らくお待たせしましたが、ついにゲームの発売日と正式タイトルが決定しました。今回は通常版のほかに、限定版も発売します。限定版はサントラのほか、みなさんがきっと欲しがっている完全設定資料集が同梱されます！　数量限定生産なので、予約は急いだ方がいいですよ（笑）。発売日も特典も決まり、ここから『ソラトロボ』のカウントダウンがスタートといったところです。ぜひ、楽しみに待っていただければと思います！



結城氏によるキャラクター設定画

右のイラストは、結城氏がキャラクターデザインを詰める際に描いた主要キャラクター達の線画だ。服装は完成版のイラストと同じぐらい描き込まれているが、ポージングはそれぞれ異なっている。やんちゃなレッド、かわいい妹分のショコラ、クールなエルと、表情だけでも人物の性格が推測できる。また、立ち絵の下には各キャラクターの横顔が描かれており、それぞれの鼻の長さの違いが見てとれる。ネコヒトのエルは、ほかの2人より鼻が低い。レッドとショコラは同じイヌヒトだが、鼻の長さが大きく異なる。この違いが出たのは、結城氏がショコラを描くときに、チワワなど鼻が前に出ていない小型犬をモデルにしたからだそうだ。もちろん、ほかのキャラにもそれぞれモデルの犬や猫がいるとのこと。

MORE! Solatorobo

【『ソラトロボ』限定版＆予約特典情報】本作の限定版「コレクターズエディション」は、96ページにもおよぶ「設定資料集」と、ゲーム中のサウンドと特別収録の音源が聴ける「サウンドトラック」が同梱された超豪華仕様。インタビューでの松山氏の言葉どおり、数量限定生産なので予約してゲットしよう。なお、本作を予約すると、作品の世界観を楽しめるコンテンツが収録された「Solatorobo Prelude Disc」もついてくるので、こちらもお見逃しなく！

ニンテンドー3DSの挑戦は僕らのゲーム観を変えるのか

6月に開催された「E3 2010」で電撃発表された、任天堂の新たなゲーム機・ニンテンドー3DS。まだ姿を現したばかりのこの携帯ハードは、今後のゲームをどう変えるのか？　スペックやラインナップ、E3で実際に触れたレポートなどからそれを探ってみよう。

HARD 裸眼立体視だけではない映像・コミュニケーションの可能性

画質が大幅に進化し、裸眼3D映像出力に対応している上画面が、ニンテンドー3DS最大の注目点。ほかにもアナログ操作のためのスライドパッドや、モーションセンサー＆ジャイロセンサーなど、操作面のポイントも多い。また、ハード自体の機能としてすれちがい通信が搭載され、スリープ時に同時に複数のデータ交換やデータ受信ができる。





外カメラ
内側に1つ、外側に2つ搭載されたカメラ。特に外カメラは3D写真が撮影可能になっている。撮影した画像を取り込めるゲームの可能性も!?

スライドパッド
任天堂の携帯ハードでは初となるアナログ操作パッド。触った感触はかなり快適で、キャラの移動などはこちらがメインになりそう？

3Dボリューム
このボリュームを操作することで、3D映像の立体深度を変更できる。視認に個人差のある3D映像を、これで自由に調整できるのは大きい。最少にすれば2D映像として表示可能。

SOFT 任天堂&各社が挑むゲームの新天地

従来のDSやWiiのイメージで考えると、初期ラインナップは任天堂タイトルが多めと思われたが、実際に発表されたタイトルは、20社以上のメーカーによる人気シリーズ作品がズラリと揃う形になった。なかにはこれまでDSでは展開されなかったタイトルも多く、それらが進化したグラフィック＆3D化でどのような姿になるのか非常に楽しみなところだ。また任天堂タイトルとしては『光神話 パルテナの鏡』や『ゼルダの伝説 時のオカリナ』などのように、ディスクシステムやニンテンドウ64時代の名作が復活するケースも。映像面はもちろん、ゲーム的にもどのような進化を遂げるのか期待したい。

METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

『MGS3』の新たな姿がここに!? E3会場で見た驚きのデモ映像

『MGS3』をベースに、小島監督自身がディレクションしたデモ『METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D "The NAKED Sample"』。そのロングバージョンは、まさに従来機とニンテンドー3DSを比較するのに最適の映像だった。ここではそのシーンの一部を解説。

誰もが見なければわからないが、見れば瞬時に理解できる世界

子供の頃に「飛び出す絵本」を読んだことがある人は多いと思います。そう、ページを開くと折りたたまれていた細工が立ち上がるアレですね。ときには単に立体的に構築されているだけでなく、引っ張ると仕掛けが動いたりするような、凝った細工もあったり……。これから発売される最新の携帯ゲーム機と、アナログな絵本を比較するのはちょっと適切ではないかもしれませんが、私がE3の会場で最初にニンテンドー3DSについて抱いた印象は、この「飛び出す絵本」に近いものがありました。それは単に「3D映像」が、専用メガネなしの「裸眼で楽しめる」ということに対する例えだけではなく、両者には共通した「ワクワク感」を感じたのです。

映画やテレビなどの世界で、すでにさまざまなアプローチがされている3D映像の世界。ですがそれらの向かう方向は「よりリアルに」「より大迫力に」というものがほとんど。映画「アバター」の例をみても、その3D映像は惑星パンドラの自然をよりリアルに、そしてその自然の中で繰り広げられる空中戦をよりダイナミックに見せる演出が、ふんだんに盛り込まれたものでした。おそらく今後普及していく可能性がある家庭用の3Dテレビモニターも、同様の方向性でアピールされていくことでしょう。ですがニンテンドー3DSの3D映像はそれらとはちょっと方向性が違います。もちろんタイトルによってはリアルで迫力ある映像をアピールする作品もあるでしょうが、それよりもE3会場でニンテンドー3DSを実際に手にとって、初めてその映像を見たときの感覚は、「掌のなかに立体映像があるワクワク感」でした。自分の手の中に、確固たる存在感を持つフィクションがあるという驚き。そしてその映像に対して、自分の操作で干渉できるというワクワク感。それこそが「飛び出す絵本」を想起させた理由であり、まさにニンテンドー3DSというハードの革命的な部分ではないかと思うわけです。その感覚がわき起こる理由としては、やはり「裸眼で楽しめる」ということが非常に重要な要素でしょう。メガネをかけるなどの特別な準備なしに、日常の感覚で、そしてどこにいても楽しめることが、このハードに対し、現時点で唯一無二のエンターテイメントを期待させる要因だと思います。

ちなみにE3会場で実際のニンテンドー3DSの映像を見たときの模様をもう少し解説すると、周りの人も含めて、見た人のほとんどが「おおおお！」と言うんですよね（笑）。とにかく3Dで描かれるキャラクターの存在感は想像以上。角度によっては若干映像がズレることもありましたが、それもきちんとした視野角で、さらに3Dボリュームを調整すれば、ホントに裸眼で立体感ありまくりの映像が楽しめます。また、これまでのニンテンドーDSに比べてグラフィック自体が圧倒的に美しくなっていることもポイント。会場で見たタイトルデモとしては、下でも解説している『METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D "The NAKED Sample"』を見たときが最も顕著で、あのスネークが据え置き機同様のクオリティで、さらに立体となって表現されていることに驚きました。この『MGS3D』に代表されるように、E3で発表されたニンテンドー3DSのタイトルラインナップは、任天堂や他社のものも含め、非常にバラエティ豊か。そのなかには人気のシリーズ作の続編やリメイクもありますが、このハードに限っては、それらは単なるリメイクだけではない意味を持つでしょう。わかりやすいのが、ニンテンドウ64で発売された『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のリメイクである『The Legend of Zelda:Ocarina of Time 3D（仮）』。E3で宮本茂氏が「どうしてもハイラル平原を3Dで見たかった」と語っていたように、愛馬エポナに乗ってハイラルを駆けるリンクの姿が3Dで表現されるだけでも、この名作が復活する意味は十二分にあると断言できます。

とはいえ、ニンテンドー3DSはまだ我々の前に片鱗を見せ始めたばかり。発売日や価格など気になることは多いですが、最も気になるのは、「実際に見てみないとニンテンドー3DSの驚きが伝わらない」ということです。E3発表時の映像はすでにWebでも公開されていますが、実機の映像を見た立場でいえば、あの衝撃の半分も伝えているとは思えません。そういう意味では、こうして文章で表現しているものの、雑誌であの映像の魅力を直接伝えるのはムリ。こうなったら、電撃ゲームスもいっそ「飛び出すゲーム誌」にしますか（笑）。　（おしょう）

電撃ゲームス的 ニンテンドー3DS注目タイトル

PICK UP TITLE

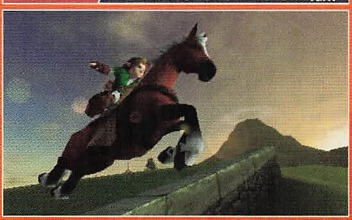
E3で発表されたニンテンドー3DSソフトの発売予定ラインナップは、日本での発売が未定のものも含め70タイトル以上。ここに掲載したのはほんの一部だが、ほかにも『nintendogs＋cats（仮）』『Star Fox 64 3D（仮）』『レイトン教授と奇跡の仮面』など、注目のタイトルは数多い（画面写真はすべて上画面のもの）。

任天堂　新・光神話 パルテナの鏡



▲桜井政博氏が手掛ける3Dアクション。空中を自在に舞う主人公・ピットを早く実機で体験したい！

任天堂　The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D（仮）

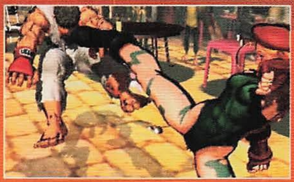


▲あの名作が3D映像で生まれ変わる！　映像面だけでなく、ハードに合わせたゲーム性の変化も!?

スクウェア・エニックス　キングダム ハーツ 3D（仮）



カプコン　SUPER STREET FIGHTER Ⅳ 3D Edition（仮）

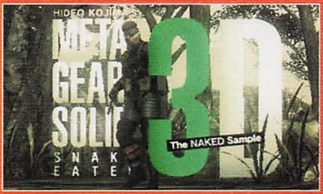


カプコン　BIOHAZARD : REVELATIONS



◀▲各社のタイトルとしては、アクション、対戦格闘、レースゲーム、アドベンチャーなど、早くも幅広いジャンルのラインナップが予定されている。これらは画面写真だけ見ても、携帯機とは思えないほどのクオリティを感じさせる。ほかにも3D映像の奥行きを体感しやすいであろう『RIDGE RACER（仮）』などのレースゲームや、FPSを含めたシューティングゲームなども気になるところだ。なお『キングダム ハーツ 3D（仮）』に関しては、P.50からの記事もチェックしてほしい。

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D"The NAKED Sample"



▲ジャングルに生息するヘビやワニなどが画面に迫る演出のあと、タイトル登場。写真ではわかりにくいが、このタイトル映像自体も3D！



▲吊り橋を渡るスネークを襲うスズメバチの群れ。なおこのシーンも含め、ほとんどの場面では視点を自由に動かすことができた。



▲デモ中に最も驚いた、敵兵が顔を出して落としたタバコを探すシーン。シリーズ特有の「隠れる」アクションも3Dで進化しそうな予感!?



▲『MGS3』を象徴するバトルである、ザ・ボスとの花畑での死闘。白い花びらが2人の周囲を立体的に舞う様子は、まさに感動的！

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「真っ直ぐで歪なゲーム」

CASE. 8

PS3『ニーア レプリカント』と、Xbox 360『ニーア ゲシュタルト』。2つのハードで同時展開された、王道にして異色なるA・RPGの魅力を語りつくす!!



ニーア レプリカント／ニーア ゲシュタルト
●PS3／Xbox 360 ●発売中（4月22日発売）
●スクウェア・エニックス ●A・RPG
●¥7,800（税込）
※写真はPS3『ニーア レプリカント』です。

遥か未来。人類は衰退し、「マモノ」と呼ばれるバケモノが徘徊する世界。死に至る病「黒文病」に冒された唯一の肉親・ヨナを助けるため、主人公・ニーアは戦いの旅に出る。

「正義」とは何か、「愛」とはなんなのか、ふと考えてしまう……結局答えは出ないけど

『ニーア』という作品に触れたとき僕が感じた不思議な第一印象

思えばもう1年近く前。スクウェア・エニックスさんのオフィスで『ニーア』という作品を紹介され、そこからずっと編集兼ライターとして記事の制作に携わってきた。まったくの新規タイトルであるにもかかわらず、初報の記事を作っている段階で「おもしろいゲーム」であることを確信し（あの『ドラッグ オン ドラグーン』チームの作品、というフィルターがかかっていたことは否めないが）、できる限りの熱意と愛情を込めて記事をお届けしてきた。あのときの不思議な感覚は、今も変わってはいない。この『ニーア』という作品は、実に「おもしろいゲーム」である。そう断言できる。事実、この作品は発売前から多くの読者の注目を集めていたし、実際に発売されてからは、たくさんの熱狂的なファンを獲得している。では、いったいこのゲームの何がこんなにも、僕達ファンの心を惹きつけるのか？ その理由は人それぞれだろうが、ここでは僕ことTDBが感じた「コレだ」という部分を、思うままに語ってみる。

自分が「成長していく」実感がわく絶妙なバランスのアクション

武器と魔法を駆使して戦うという本作の戦闘システムは、目新しさこそあまりないものの、それゆえに完成度は高い。アクションの種類はそれほど多くはなく、操作はよくいえば直感的である（正直、単純すぎるという意見も聞く）。ただし、それでアクション性が低いということではない。当然ながら、ボタンを連打しているだけでは敵に勝てないし（RPGなので、レベルを上げればそうでもなくなるが）、強力な魔法も無制限に放てるわけではないので、使いどころの見極めが重要だ。また、「両手剣で敵のアーマーを破壊→弱点を片手剣で集中攻撃→敵が合間に仕掛けてくる魔法攻撃を魔法で相殺」といった具合に、強敵に勝利するにはきちんとした対策を持って挑む必要がある部分も好印象。この「アクション性と戦術性」のバランスが、よく考えられているからこそ、キャラを動かしていて楽しいA・RPGに仕上がっているのだと思う。操作が単純なぶん、自分のテクニックが上がると一気に戦闘がラクになるため、非常に気持ちいいのだ。この「自分が成長している」ことを実感できるバランスに、高い中毒性を覚える。

周回プレイを前提とした深く痛い物語そこに潜む圧倒的な「リアル」

僕が『ニーア』を遊んでいて、特に感銘を受けたもの。それは、やはり「個性的すぎる登場人物達が織り成す物語」だろう。物語の流れは、パッと見はトコトン単純明快である。大筋を書き出すと「不治の病を患った妹（娘）のため、主人公であるニーアが仲間とともに、さまざまな困難へと挑む」そんな内容だ。まさに「これぞRPG！」と叫びたくなるほどの、王道かつ直球なストーリーが展開していく。だが、プレイヤーはテンポよく進んでいくメインシナリオを追いかけていくうちに、いつしか気づくことになる。王道展開の物語の裏で、愛や憎しみ、悲しみや怒りといった、とても「人間らしい感情」が、ドロドロと渦巻いていることに。しかも、その「生臭い」部分は、前に出すぎないよう絶妙に見え隠れしているということに……。

ネタバレにならないように書くと、これら「物語の裏の部分」は、メインシナリオを1回クリアするだけでは明かされない場合がほとんどだ。納得のいく答えは、メインシナリオには直接影響しない「クエスト」をクリアしたり、周回プレイをこなしたりすることで、ようやくその輪郭が見えてくる。そこまでに、本作を好きになってしまったら最後、トコトン追いかけて、その全体像を把握するまでやめられなくなる。なんと罪深いゲームであることか！ 時間を忘れてのめり込ませる魅力が、ここに秘められている。

ちなみに、本作にはエンディングが複数用意されている。プレイヤーのなかには「クリア済みのゲームを2回も遊んでいるほどヒマじゃない」という人もいるだろうが、ここはぜひ、2周目以降も遊んでみてほしい。なぜなら、そこから「マモノ憑き」であるヒロイン・カイネの心情が描かれるようになり、カイネが常に聞いているマモノの声がプレイヤーにも聞こえるようになるからだ。これにより、ニーア達に戦う理由があるのと同様、マモノ達にも戦う理由があることが判明する。

この「戦う理由」とは、そのまま「正義」や「愛」という言葉に置き換えることが可能だ。だからこそ、ニーア達とマモノ達は、互いに相容れることがない。マモノ達の怒りと悲しみの声を聞きながら、それでもなお、彼らを斬り捨てなければならない局面に遭遇したとき、僕はふと考えてしまった。僕は、争いとは基本的に醜いことだと知っている。そういう教育を受け、そういう価値観を持って、今日まで生きてきている。だが、そこに「正義」や「愛」という要素が入り込むと、どうだろうか。少なくとも僕は、なぜか途端に、その戦いに多少なりの正当性を感じてしまう気がする。もしかしたら、人は心に正義や愛があるからこそ、冷徹に残酷に戦うことができるのかもしれない。……そんな答えのない問題を考えていくうちに、いつの間にか僕は、マモノを斬ることに抵抗を覚え、そして気づいてしまった。互いに互いの正義を抱え、愛を抱くがゆえに、憎みあい、争うというその構図は、僕らが生きている現実世界となんら変わらないのではないか、ということに。エンターテイメントである「ゲーム」に、この絶妙なリアリズムが盛り込まれていたことに気づいたとき、僕は思わず目を背けたくなった。「こんなこと、ゲームで描く必要はあるのか？」とも思った。それなのに、目を離すことはできなかった。それくらい、『ニーア』の物語は鮮烈で、どこか歪（いびつ）だ。だが、それゆえにプレイヤーの胸へと痛いくらいに突き刺さる。本作を未経験の人には、これから、この痛みをぜひ感じてみてほしいと思う。

……と、ここまで長々と語ってきておいてなんだが。正直、僕のように肩肘張って、身構えながらこのゲームを遊ぶ必要はまったくないとも思う。少しでも興味がある人は、何も考えずに、まずは遊んでみてほしい。イケメンなのに妹にしか目を向けない兄ニーアや、シニカルなセリフが妙にハマる父ニーア、かわいいだけじゃない「悪魔的な何か」を感じさせるヨナに、一番の萌えキャラ・実験兵器7号まで。個性的なキャラが織り成す物語は、一気にアナタを惹きつけてくれるはずだから。今回でおそらく、僕がゲーム誌で『ニーア』の記事を書くのは最後になるかと思う。だからこそ、声を大にして言っておきたい。いろいろと歪な部分もあるけれども、僕は『ニーア』が大好きだ！ まだ知らない人はぜひこの世界を味わってほしい。そして願わくば、どんな形でもいいから、またこの愛しい世界の続きに触れられるようにと、心の底から祈っている。 （TDB）

NO GAME NO LIFE

DENGEKI GAMES VOL.11

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム

—発売中—

CONTENTS

戦国BASRA3 —— P.100
LAST RANKER(ラストランカー) —— P.110
ゴースト トリック —— P.116
ゼノブレイド —— P.120
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2 —— P.124
撃たれ道 —— P.127
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER —— P.128
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～ —— P.130
セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～ —— P.132
初音ミク -Project DIVA- 2nd —— P.134
フェイト／エクストラ —— P.136
LOST PLANET 2(ロスト プラネット 2) —— P.138
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ —— P.140
エルミナージュII DS REMIX ～双生の女神と運命の大地～ —— P.142
ドラゴンクエストIX 星空の守り人 —— P.144
ファイナルファンタジーXI —— P.146



婆娑羅者、三度舞う!!

4年ぶりのナンバリングタイトル最新作として発売された『戦国BASARA3』。今回は、天下分け目の「関ヶ原」を中心に展開するシリーズ最大の戦いを徹底攻略！　これから戦場に降り立つバサラ者は刮目して見るべし!!

知識と実践を学び スタイリッシュに合戦場を駆けろ!!

独自の解釈で描かれた戦国武将達が、熱き火花を散らすACT『戦国BASARA』シリーズ。その最新作『3』が、ついに発売となった。そこで今回は、ゲームをプレイするうえで役に立つバトルの基礎知識を伝授！　さらに、最初から使用できる6名のプレイヤー武将のルート解説と、一部の装具&入手資源データも掲載する。また、武将ごとの戦法や戦い方のコツ、技解説もしっかりフォローしていく。これを読んで自軍を勝利へと導け！

戦国BASARA3

発売中（7月29日発売）	¥6,990(税込)	
PS3	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション) ACT
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数：1～2人

発売中（7月29日発売）	¥5,990(税込)	
Wii	ジャンル	ACT(スタイリッシュ英雄(HERO)アクション) ACT
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数：1～2人

天下統一を目指す武士(もののふ)に送る！ 基礎知識の書

ここでは、属性や仲間の使い方など、プレイに役立つ基礎知識を解説。さらに、バトルを有利に運ぶためのテクニックも伝授しよう！

バサラ的バトル講座 バトル知識編

プレイヤーをサポートするさまざまなシステムを把握せよ！

ここでは、属性発動効果のある武器や「仲間」となる武将など、バトル前の準備で役立つ基礎知識を解説していく。

其ノ壱 武器属性の効果を把握せよ！

本作では、6種類の属性が武器や武将ごとに設定されている。属性は攻撃を当てると一定の確率で発動し、追加ダメージや体力吸収といった特殊な効果が発生。理解すれば戦局を有利に運べるので、それぞれの効果を把握してうまく使い分けていこう。

■6種類の属性とその効果

属性	効果	属性	効果
炎	真田幸村の得意属性で、発動すると相手に炎属性の追加ダメージを与える。炎のお守りで無効化可能だ。	風	黒田官兵衛の得意属性。発動すると、相手に風属性の追加ダメージを与える。風のお守りで無効化可能だ。
雷	雷属性による追加ダメージが発生。初期キャラでは、伊達政宗が得意だ。これは、雷のお守りで無効化できる。	光	相手のガードを崩す効果が発生する便利な属性。徳川家康が得意としている。光のお守りで無効化可能だ。
氷	鶴姫の攻撃などで発動する属性。相手を氷結状態にして動きを止める。氷のお守りがあれば防御可能だ。	闇	石田三成の得意属性。発動すると、相手の体力を吸収して回復可能だ。これは、闇のお守りがあれば防げる。

其ノ弐 「仲間」のアシストは属性をそろえるべし！

「仲間」として合戦に連れていける武将のなかには、属性の発動確率が上がる者がいる。ただし、これはプレイヤーの属性発動確率が上がるだけで、新たに付加されるわけではない点に注意。こうした仲間を連れていくときは、プレイヤーの武器と同じ属性のキャラを選ぶこと。



▶炎属性発動確率を上げる仲間がいても、自分、または武器と同じ属性でなければ効果がない。

其ノ参 難易度を上げて石高を稼げ！

本作では、難易度を上げることでクリア時の入手石高（経験値）が増加する。「難しい」では1.5倍に、さらに上の「究極」では2倍になるので、レベルを上げるなら難易度を高くするほうがオススメだ。なお、一度クリアした合戦ならば、どのキャラでも「自由合戦」で選択できる。「雑賀荘の戦い」など、比較的短時間で敵武将まで到達できるクリアしやすい合戦を選んで、レベル上げを行うと効率よく進めやすい。これでレベルを上げて、全技をコンプリートしたり、さまざまな装具を集めていこう。

バサラ的バトル講座 バトル実践編

合戦で役立つバトルテクニックを身につけて、華麗に立ち回れ！

実際に合戦場で戦うときに必須となるテクニックや知識を公開。戦い方を理解して、戦場を速やかに制圧せよ！

其ノ壱 「はじき返し」で相手をよろめかせろ！

敵の攻撃に合わせて「ガード」を行うと、攻撃をはじいて相手の体勢を崩せる。しばらくスキができるので、このときに強力な連続攻撃を当てていこう。とくに、敵武将は攻撃をガードするので「はじき返し」でスキを作ってから、確実に攻撃を当てよう。



▲敵武将が攻撃してきたら、相手の技が当たる瞬間に「ガード」。ガード不能技など、はじけない技もあるので要注意だ。



◀こちらが空中にいるときも「ガード」と同じボタンを押せば「空中はじき返し」が可能だ！

空中でもはじき返せる！

其ノ弐 相手に状態異常を与えて有利に！

本作では、敵に連続攻撃をしたときや「はじき返し」の成功後などに敵を一定時間動けなくする状態異常が発生する。とくに、失神や氷結は動けなくなる時間が長く攻撃のチャンス。「装具」で状態異常の発生確率を上げることができるので、合戦の前に装備しておくと効率がいい。

■状態異常の種類

種類	内容
よろけ	攻撃を当てたときなどに発生。敵が大きくのけぞってスキが生じる。
失神	ひざをつき、一定時間動けない状態。連続で攻撃を受けると発生する。
氷結	氷属性で攻撃すると、まれに発生。敵が凍り、一定時間動きが止まる。

刮目！ 攻撃力を上げれば一撃でよろめく！

敵に攻撃を当てると、敵が「よろめき」状態になってスキが生じ、連続技を当てやすくなる。敵のなかにはよろけにくいものもいるが、攻撃力さえ上げれば通常技の一撃目でよろめかせることが可能。のけぞりにくい敵が多いときは「装具」などで攻撃力を上げてから挑むといい。



◀攻撃力が高ければ、固い敵をよろめかすことも可能。

其ノ参 「戦刻ブースト」&「バサラ技」を使いこなせ！

本作では画面左下にある2つのゲージをためることで、一定時間敵をスローにできる「戦刻ブースト」と、強力な必殺技「バサラ技」が使える。さらに、「戦刻ブースト」中に「バサラ技」を使えば、より強力な「究極バサラ技」になる。ピンチのときに使えば一発逆転も狙えるので、状況に応じて2つの効果を使い分けていこう。

●「戦刻ブースト」でコンボをつなげ！

画面左下にある緑のゲージが最大までたまると「戦刻ブースト」を発動可能。これを発動すると一定時間敵の動きが遅くなり、発動中に敵を倒していくことで発動時間も延長できる。連続で攻撃すれば「フィーバー」で小判も手に入るので、敵が密集したときに使って資金を稼いでおきたい。



◀動きが素早い敵武将と戦うときに、発動するのも手だ。

●「バサラ技」はここぞというときの切り札！

▶敵兵がいるときに「挑発」を行うと、バサラゲージが少し増加する。



挑発でゲージをためろ！

「バサラゲージ」を最大までためて放つ「バサラ技」は、多数の敵に大ダメージを与えられるうえに、発動中は無敵状態になるという利点がある。敵に囲まれたときや相手が「バサラ技」を使ったときに発動すれば、攻撃をかわす手段として使えるので、ピンチのときに発動できるようにしておこう。

●馬に乗るときは「バサラ突進」用のゲージを確保

本作では、特定のステージで馬が登場。馬に乗ると、エリア間を素早く移動できる。また、騎乗中にバサラゲージを使えば「バサラ突進」で加速も可能。「奥州走竜戦」のように、敵武将を馬で追撃するイベントもあるので、馬に乗るステージでは「バサラ技」を使わずにゲージをためておこう。



◀「バサラ突進」を使わないと、敵に追いつくのは難しい。



キャッチャー守口の戦国極秘情報

資源集めをする際に欠かせないのがレア資源取得確率をアップさせる装具「大八車」シリーズ。一番確率の低い「鈍色の大八車」なら、安易に手に入る石炭8個で作成できるので、早めに作っておこう。最高ランクの「黄金の大八車」を作るのが大変という人は、「鈍色の大八車」を複数付けて重複効果を狙おう。

天下統一を目指す武士(もののふ)に送る！

絵巻攻略の書

メインモードである「戦国ドラマ絵巻」を徹底攻略！　今回は、6人の第1ルートを中心に、入手可能な装具のデータも掲載しよう。

戦国ドラマ絵巻の章

各武将で通りやすい＆ステージ開放が重複しにくいルートを紹介！

1ルート目は、分岐しても挑む順番が前後するだけの場合が多い。ただし、仲間が増えるタイミングは大きく変わるので、効率のいいルートを通ろう。

徳川家康

基本的にどのルートでも問題なし！

徳川家康の1ルート目は、どれを選んでも基本的に順番が変わるだけなので、好きな合戦を選べばいい。なお、7戦目の「奥州走竜戦」では、馬で伊達政宗を追い掛けるイベントが発生。バサラゲージを確保しておき、「バサラ突進」で追い越しつつ妨害しよう。

◎ 進軍のポイント

最初に「上田城水攻戦」を選択すれば、あとは挑む順番が変わるだけ。その後は、敵がやっかいな「恐山冥府戦」が後回しになるように「川中島凍土戦」を優先すると比較的楽だ。

専用装具　東照権現
効果　挑発しなくても、フードをかぶった状態で出撃できる装具。攻撃されてもフードが脱げなくなり、タメ時間が短くなる。

石田三成

能島海戦を避けて関ヶ原を目指せ！

3戦目以降に出現する「能島海戦」と、6戦目の3つの合戦のどれを選ぶかが大きな分岐。石田三成は初期から強く使いやすいので、どの進行先を選んでも大丈夫だ。ラストの「関ヶ原の戦い集結」では、小早川秀秋を先に倒して特殊恩賞を入手しておこう。

◎ 進軍のポイント

「雑賀荘の戦い」から「月山富田城砂丘戦」を経由。6戦目で「石垣原坑道戦」を選ぶと効率よく回れる。途中の「能島海戦」を経由しても鶴姫は仲間にならないので避けること。

専用装具　君子殉凶
効果　固有技の「恐蝗」の時間制限がなくなり、ダメージを受けるか、自分で解除するまで使用し続けることが可能に。

雑賀孫市

効率を重視するなら徳川家康につくべし！

雑賀孫市は3戦目の前に起きる「天下分け目の時」で、西軍か東軍のどちらにつくかを選択可能。最初に挑むときは、比較的戦いやすいステージが多い東軍で、「自由合戦」のステージを増やすなら、ラストに「関ヶ原の戦い最強」が出現する西軍につこう。

◎ 進軍のポイント

3戦目を「三方ヶ原断崖戦」にするか「大坂・冬の陣」にするかで、その後の展開が大きく変化。ほかのキャラでも挑める「三方ヶ原」ではなく「大坂・冬の陣」がオススメだ。

専用装具　煙鳥翔華
効果　通常攻撃で発射される銃弾（ショットガン、マシンガンは除く）が、すべて強力なロケット弾へと変化する。

黒田官兵衛

「能島海戦」を経由して仲間武将に加えろ！

3戦目で「背水防衛戦」が発生するのが特徴。黒田官兵衛の性能にクセがあり、ほかのキャラよりも厳しい戦いになるので、ある程度ゲームに慣れてから挑みたい。なお、4戦目の分岐を過ぎたら、途中の「能島海戦」を経由して仲間を増やしておくといい。

◎ 進軍のポイント

防衛戦発生後の分岐で「鳥城の戦い」か「中富川海砦戦」を選ぶと、「能島海戦」が選べる。この合戦か、「中富川海砦戦」を経由すると、仲間が増えるので覚えておこう。

専用装具　機略重鈍
効果　前後、もしくは左右の回避ステップを実行後、爆弾をその場にセットする。（最大で3個まで同時に設置可能）

伊達政宗

上田城は水門を開くとマップが変化！

「上田城水攻戦」では、陣にいる水門長をすべて倒すと合戦場が変化。それまでは水がある場所は移動できないので、マップを見ながら道を把握しよう。ちなみに、道中では猿飛佐助が分身して襲ってくるが、頭上の錠前マークで本体を見分けられる。

◎ 進軍のポイント

最初の分岐は「長谷堂城の戦い」を選択。その後は、6戦目で起きる「手取川の戦い」と「小田原城再建戦」のうち、自分が「自由合戦」で出していないステージを選ぼう。

専用装具　奥州筆頭
効果　ステージ開始時から「六爪流」モード状態が発動。この装具を装備している限り、絶対に解除されなくなる。

真田幸村

炎属性の効果を高める武将と進軍せよ！

陣を占領していくだけで進める素直なステージが多く、最初に選ぶキャラとしても向いている幸村。3戦目で起きる「上田城攻竜戦」は、片倉小十郎と伊達政宗を狙えば陣を制圧しなくても進める。ほかの武将で炎属性の長曾我部元親を仲間にしておくと楽だ。

◎ 進軍のポイント

選べる分岐自体が少ないため、それほど悩む必要はない。「上田城攻竜戦」のあとは「神流川の戦い」を経由すると、仲間にできる武将が2人になるのでオススメだ。

専用装具　天覇絶槍
効果　「熱血大噴火」を使うと体力が減少していくが、体力ゲージが赤くなる（体力5000以下）まで、「熱血大噴火」状態が続く。

資源＆装具の章

貴重な資源を集めて「装具」を作り状況に応じて付け替えていこう！

本作では「資源」を組み合わせてさまざまな「装具」を作成できる。今回は、一部の「資源」とそこから作れる「装具」のリストを掲載しよう。

資源

資源は「一般資源」「実績資源」「ご当地資源」の3種類存在。「一般資源」と「実績資源」は、ステージ内で条件を満たしてからクリアすると入手できる。「ご当地資源」は、各マップ2種類ずつ存在し、クリア後に玉手箱から入手できるが、2種類目はレアな資源である場合が多く、1度クリアしただけでは手に入らない場合も多い。「戦国ドラマ絵巻」では、通過したステージに戻れないので、欲しい「ご当地資源」があるときは、育てたキャラで「自由合戦」を選択し、資源を集めるのが効率的だ。戦国ドラマ絵巻では新しいステージが出るルートを優先的に通り、使いたい「装具」を早めに作れるようにしておくといい。

■資源の取得条件

取得条件	一般資源名
陣　保持	石炭、銀塊、金塊
取得条件	**実績資源名**
採掘所　保持	鉄鉱石、水晶石、大理石
宝物庫　保持	銅の璧、紅玉の璧、金剛の璧
防具破壊　数	鉄の勾玉、翡翠の勾玉、黄金の勾玉
コンボ　最大数	足軽の扇子、武士の扇子、大名の扇子
撃破　最大数	足軽の腕輪、武士の腕輪、大名の腕輪
ノーダメージ　達成	無地の羽衣、朱染の羽衣、天女の羽衣
跳ね返し成功数	足軽の兜、武士の兜、大名の兜
取得条件（各マップクリア）	**ご当地資源名**
窪田頑固戦	赤べこ、三春駒
奥州走竜戦	米沢織、ずんだ餅
川中島凍土戦	白米、小国和紙
小田原城再建戦	小田原提灯、寄木細工
三方ヶ原断崖戦	お茶、駿河雛具
雑賀荘の戦い	真珠、梅干し
厳島の戦い	石見銀小判、杓子
中富川海砦戦	珊瑚、宗田節
石垣原坑道戦	伊万里焼、柘植細工
耳川潜伏戦	薩摩切子、本場大島紬
手取川の戦い	輪島塗、金箔

取得条件（各マップクリア）	ご当地資源名
鳥城の戦い	備前焼、きびだんご
長谷堂城の戦い	将棋駒、山形鋳物
恐山冥府戦	南部鉄器、津軽こけし
神流川の戦い	児玉党、本庄絣
帰雲城碧落戦	飛騨春慶、岐阜和傘
月山富田城砂丘戦	因州和紙、砂丘らっきょう
上田城水攻戦	上田紬、信州味噌
上田城攻竜戦	上田紬、真田紐
能島海戦	みかん、姫てまり
戸次川の戦い　思い出編	カステラ、ビードロ
金ヶ崎睡夢戦	越前竹人形、お守り
大阪・冬の陣	大阪金剛簾、播州算盤
金ヶ崎の退き口	越前竹人形、和ろうそく
背水防衛戦	旗指物、弓矢
関ヶ原の戦い　内応	美濃手漉き和紙、五平もち
関ヶ原の戦い　決戦	美濃手漉き和紙、のぼり鯉
関ヶ原の戦い　集結	養老ひょうたん、一関張りの籠
関ヶ原の戦い　最強	養老ひょうたん、大垣の枡
関ヶ原の戦い　残影	養老ひょうたん、懸崖菊
関ヶ原の戦い　乱入	柳行李、西濃大理石

キャッチャー守ロの戦国極秘情報

各武将の1ルート目をクリアすると、その武将に関連のあるプレイヤー武将が新たに使用可能になる。また、新ルートが追加され、意外な場面で「天下分け目の時」が発生。1ルート目では行けなかった地域や新たなステージに挑める。ステージを追加したいなら、鍛えた武将で2ルート目に挑むのもアリ？

装具　目的に応じて「装具」を作れ！

各ステージをクリアして「資源」を入手することで、武器にさまざまな効果を付加する「装具」を作成できる。「装具」は、武将専用の特別なもの以外はどんなキャラでも装備できるので、目的に応じて自由に付け替えていくといい。なお「装具」のなかには、複数装備すると効果が重複するものも存在。ときには「黄金の若獅子」を複数つけて攻撃力を引き上げたり、「唐茶の汗馬」を複数装備して発動時間の秒数を増やしたりと、合戦のステージや目的に合わせて、効果を重複させることもポイントだ。

刮目！ 同じ装具を複数装備して効果を重ねよう！

下の表にある「効果が重複する装具」は、同じものを複数同時に装備することで効果が重なっていく。例えば「黄金の猛牛」は1つ装備するだけで体力+4000の効果があるが、4つ装備すれば体力が+16000も増える。初期体力が高い黒田官兵衛の体力を伸ばすなど、効果が重複する装具を限界まで装備して、その武将が持つ長所を伸ばしていく方法もアリだ。なお、重複するのは同じ名称だけでなく、効果が似た装具でもOK。アイテムの回復量が5%上がる「純色の握飯」と15%上がる「黄金の握飯」を装備すれば、回復量が+20%も上がるのでお得だ。

■初期から使える武将（6名）の1ルートクリアで作成可能な装具

	装具名称	値段	必要素材	効果
効果が重複する装具	鈍色の猛牛	1200	-	体力　+2000
	赤銅の猛牛	5400	赤べこ×6、銀塊×5	体力　+3000
	黄金の猛牛	16800	三春駒×3、信州味噌×3	体力　+4000
	鈍色の若獅子	1800	-	武器攻撃力　+100
	赤銅の若獅子	4500	真珠×5、銀塊×5	武器攻撃力　+150
	黄金の若獅子	14000	梅干し×4、西濃大理石×2	武器攻撃力　+200
	鈍色の老亀	2100	-	防御力　+150
	淡緑の老亀	7200	白米×5、銀塊×4	防御力　+250
	黄金の老亀	17800	小国和紙×3、姫てまり×2	防御力　+400
	鈍色の舞鶴	1900	-	バサラゲージがたまりやすくなる（小）
	淡緑の舞鶴	5200	伊万里焼×2、銀塊×5	バサラゲージがたまりやすくなる（中）
	鈍色の猪突	3100	石炭×7	バサラ技時、武器攻撃力に+200
	桑染の猪突	9300	薩摩切子×4、津軽こけし×3	バサラ技時、武器攻撃力に+300
	黄金の猪突	18000	本場大島紬×5、五平もち×3	バサラ技時、武器攻撃力に+400
	鈍色の大鯰	5700	石炭×7	敵を一撃で倒したとき、+33両
	赤錆の大鯰	11000	播州算盤×3、三春駒×2	敵を一撃で倒したとき、+4両
	黄金の大鯰	24000	朱染の羽衣×1、五平もち×4	敵を一撃で倒したとき、+5両
	鈍色の蟷螂	2500	石炭×7	体力5000以下の瀕死時の武器攻撃力・防御力に+200
	緑青の蟷螂	8600	南部鉄器×4、銀塊×5	体力5000以下の瀕死時の武器攻撃力・防御力に+300
	黄金の蟷螂	15800	津軽こけし×5、お守り×2	体力5000以下の瀕死時の武器攻撃力・防御力に+400
	鈍色の大八車	3400	石炭×8	取得したアイテムのレア率アップ（小）
	紺藍の大八車	11200	将棋駒×5、砂丘らっきょう×2	取得したアイテムのレア率アップ（中）
	黄金の大八車	21000	山形鋳物×6、養老ひょうたん×7	取得したアイテムのレア率アップ（大）
	鈍色の百足	3700	石炭×8	敵をガード崩しや失神にしやすくなる（小）
	暗紅の百足	8900	米沢織×5、懸崖菊×2	敵をガード崩しや失神にしやすくなる（中）
	黄金の百足	22000	ずんだ餅×2、無地の羽衣×1	敵をガード崩しや失神にしやすくなる（大）
	鈍色の肩当	4100	石炭×8	よろけ&ガード崩し、失神を防ぐ（効果小）
	紺藍の肩当	7200	珊瑚×5、きびだんご×3	よろけ&ガード崩し、失神を防ぐ（効果中）
	黄金の肩当	17500	宗田節×5、西濃大理石×2	よろけ&ガード崩し、失神を防ぐ（効果大）
	黒檀の髑髏	4200	足軽の腕輪×10	クリティカル率+6%
	白練の髑髏	7800	武士の腕輪×11、宗田節×2	クリティカル率+8%
	黄金の髑髏	14200	大名の腕輪×12、大垣の枡×5	クリティカル率+12%
	鈍色の猛虎	3700	石炭×8	戦刻ブースト時、武器攻撃力に+300
	鈍色の鳳凰	6200	石炭×8	敵を撃破したとき、ブーストゲージがたまりやすくなる（小）
	翡翠の鳳凰	12800	お茶×5、銀塊×6	敵を撃破したとき、ブーストゲージがたまりやすくなる（中）
	黄金の鳳凰	25600	駿河雛具×12、ビードロ×10	敵を撃破したとき、ブーストゲージがたまりやすくなる（大）
	鈍色の南瓜	9800	足軽の腕輪×11	敵からのダメージを減少させる
	薄紅の南瓜	14800	備前焼×6、柘植細工×2	敵からのダメージを減少させる
	黄金の南瓜	32200	きびだんご×6、天女の羽衣×1	敵からのダメージを減少させる
	鈍色の扇子	3700	足軽の扇子×8	陣大将への武器攻撃力に+300
	日輪の扇子	7600	武士の扇子×6、本場大島紬×2	陣大将への武器攻撃力に+400
	黄金の扇子	15800	大名の扇子×7、一閑張りの籠×3	陣大将への武器攻撃力に+500
	鈍色の三桜	9500	石炭×8	属性発動確率を+5%
	珊瑚の三桜	17800	石見銀小判×4、本庄絣×3	属性発動確率を+7%
	黄金の三桜	31200	杓子×12、大垣の枡×8	属性発動確率を+9%
	鈍色の跳蟹	3200	足軽の兜×5	はじき返し時、武器攻撃力に+2000
	枯茶の跳蟹	6700	武士の兜×7、山形鋳物×2	はじき返し時、武器攻撃力に+2500
	鈍色の飛蝗	3700	石炭×8	ジャンプ中、武器攻撃力に+400
	浅緑の飛蝗	8200	小田原提灯×5、銀塊×4	ジャンプ中、武器攻撃力に+500
	鈍色の鉾	3100	鉄の勾玉×9	通常攻撃の1段目の武器攻撃力+500
	青鈍の鉾	6400	翡翠の勾玉×10、杓子×2	通常攻撃の1段目の武器攻撃力+600
	黄金の鉾	11200	黄金の勾玉×11、のぼり鯉×5	通常攻撃の1段目の武器攻撃力に+700
	鈍色の汗馬	3700	石炭×8	武器攻撃力+4000の状態が、スタートから10秒間続く（複数装備で秒数増加）
	唐茶の汗馬	7200	児玉党×4、南部鉄器×5	武器攻撃力+4000の状態が、スタートから15秒間続く（複数装備で秒数増加）
	鈍色の握飯	6700	白米×5	アイテムの回復量が+5%UP
	白銀の握飯	9800	白米×8、輪島塗×7	アイテムの回復量が+10%UP
	黄金の握飯	24000	白米×20、金箔×3	アイテムの回復量が+15%UP

	装具名称	値段	必要素材	効果
効果が重複する装具	純色の海貝	5200	石炭×8	味方の陣1つにつき、武器攻撃力が+70
	黄金の海貝	19000	岐阜和傘×5、和ろうそく×3	味方の陣1つにつき、武器攻撃力が+90
	鈍色の古龍	6700	石炭×8	体力、バサラ、ブーストがすべてマンタンのとき武器攻撃力に+700
	蒼穹の古龍	13200	旗指物×2、みかん×4	体力、バサラ、ブーストがすべてマンタンのとき攻武器撃力に+800
	鈍色の雌鶏	4800	石炭×9	アシストを受けるたび、武器攻撃力と防御力に+50　（最大10回まで）
	牡丹の雌鶏	11500	因州和紙×5、飛騨春慶×6	アシストを受けるたび、武器攻撃力と防御力に+60　（最大10回まで）
	黄金の雌鶏	17300	砂丘らっきょう×5、真田紐×3	アシストを受けるたび、武器攻撃力と防御力に+70　（最大10回まで）
効果が重複しない装具	雷のお守り	3980	銅の璧×1、米沢織×5	雷属性の追加ダメージを無効化
	氷のお守り	3980	銅の璧×1、信州味噌×5	氷属性の追加ダメージを無効化
	風のお守り	3980	銅の璧×1、小田原提灯×7	風属性の追加ダメージを無効化
	闇のお守り	3980	銅の璧×1、越前竹人形×3	闇属性で攻撃を受けたときに、敵の体力が回復する追加効果を無効化
	光のお守り	3980	銅の璧×1、お茶×8	光属性で攻撃を受けたときの、追加ダメージを無効化
	射手殺しの印	7480	美濃手漉き和紙×6、石見銀小判×8	弓兵、銃兵、大筒兵へ与えるダメージが3倍。
	盾殺しの印	7480	菊輪糖×5、児玉党×9	盾を持っている兵（盾兵、銃盾兵）へのダメージが3倍&盾を一撃で破壊
	剛力殺しの印	7480	美濃手漉き和紙×8、輪島塗×7	剛力兵、占領兵など大柄な兵へのダメージが3倍に
	忍者殺しの印	7480	懸崖菊×5、将棋駒×5	上忍、下忍、忍頭領へのダメージが2倍以上に
	からくり殺しの印	7480	柳行李×4、珊瑚×7	暁丸、角土竜、思い出号へのダメージが3倍。かつ、全香炉、「雑賀荘の戦い」「金ヶ崎睡夢戦」の檻を一撃で壊せる
	畜生殺しの印	7480	のぼり鯉×4、赤べこ×8	虎、戦車天君へのダメージが3倍に
	ごますり棒	5700	真田紐×1、将棋駒×6	味方がメッセージでおだててくれる
	ハゲましかつら	6100	大阪金剛簾×4、カステラ×5	味方メッセージがはげます言葉に
	熱唱びわ	7800	姫てまり×4、武士の扇子×5	ステージ曲が「Naked arms」に変化
	熱唱こと	7800	お守り×3、武士の腕輪×7	ステージ曲が「逆光」に変化
	応援の竹笛	8900	旗指物×3、武士の兜×5	ステージ曲が、連れている仲間のテーマ曲に変化

■編集部厳選！　オススメ装具をピックアップして紹介!!

オススメ装具1【黄金の鳳凰】：ゲージをタメて一発逆転

敵を撃破したときのブーストゲージがたまりやすくなる装具。ブーストゲージは「戦刻ブースト」の発動に必要だが、通常だとタメにくいため、合戦中に何度も使うことが難しい。この装具を装備するほどタメやすくなるので、敵が多い合戦で装具を装備して、ゲージをタメていくのも手だ。また、戦刻ブースト時に攻撃力が上がる「鈍色の猛虎」やバサラゲージがたまりやすくなる「淡緑の舞鶴」などと組み合わせて装備するのも効果的。2つのゲージをタメて一発逆転を狙っていこう！

オススメ装具2【闇のお守り】：敵の属性攻撃を無効化！

「●●のお守り」系の装具は、敵が攻撃してきたときに発生する属性の効果を無効にできる。敵武将と戦うときに、その相手が持つ属性の追加効果を無効化しておくと、より効率よく戦うことが可能だ。たいていの場合、どんな武将でもラストは「関ヶ原の戦い」になるルートが多いので、徳川家康の光属性を防ぐ「光のお守り」か、石田三成の闇属性を防げる「闇のお守り」は用意しておきたい。値段も安く、作るのはそれほど難しくないので「自由合戦」を繰り返して、ラストの前に2種類作っておこう。

オススメ装具3【射手殺しの印】：遠距離攻撃をする敵兵に効果大

弓兵や銃兵、大筒兵などの敵兵士へ与えるダメージが3倍になる装具。「長谷堂城の戦い」や「雑賀荘の戦い」など、銃兵タイプの敵兵が出現する合戦で使うと効果的だ。ほかにも「盾殺しの印」や「剛力殺しの印」など、印の種類によって効果のある敵が変わるので、うまく使い分けていきたい。とくに「からくり殺しの印」は、使えるステージが限られているが便利なので早めに作っておこう。また、2人協力プレイで遊ぶ場合は、1人が印系の装具をつけて敵兵を掃討するといった戦い方も可能だ。

オススメ装具4【黄金の鉾】：攻撃力を上げて速攻をかけろ！

通常攻撃の1段目の武器攻撃力が+700上昇。効果が重複するので、複数装備すれば一撃で敵武将に大ダメージを与えられる。また、高い攻撃力でよろめかせてから連続技をたたき込むことも可能だ。なお、敵を一撃で倒したときに5両手に入る「黄金の大鯰」を装備すれば、高い攻撃力で敵兵を一掃しつつ、資金稼ぎもできる。初期攻撃力が高い武将に装備して攻撃力を底上げするとより効果的だ。とくに、タメ攻撃が中心となる徳川家康は、1段目をタメて攻撃することが多いので、装備しておくと便利。

キャッチャー守ロの戦国極秘情報

「ごますり棒」か「ハゲましかつら」を装備すると、ゲーム中に味方兵がしゃべるメッセージの内容が変化する。どちらもメッセージが変化する以外になんの効果ももたらさないが、同じステージでも新たな楽しみが見出せるかもしれないので、1度装備してみるといいかも？

天下統一を目指す武士(もののふ)に送る！

英雄攻略の書

最初から選択できる6人の英雄達の基本性能、アクション、連続技を徹底解説！　各キャラの兵法を極め、天下統一を目指せ！

闇夜を照らす必殺の拳をたたき込め！

東照権現

徳川家康



基本パラメータ			
体力	30000	バサラゲージ	20000
攻撃力	300	防御力	220
属性	光	ダッシュ速度	1.2倍

家康はすべての基本能力が平均して高く、攻撃スピードとラッシュ力に優れた、バランス型のキャラクター。通常攻撃と空中攻撃、一部の必殺技を「タメ」ることで、攻撃力、攻撃範囲などを向上させる特性を持つ。通常攻撃の5段目と8段目はどちらもタメることで相手を浮かす効果があり、ジャンプキャンセルが可能。そこから相手を追撃して、ジャンプ攻撃や必殺技を決めていくのが連続技の基本となる。また、通常攻撃8段目の終わり際は、必殺技や回避でキャンセル可能。フィニッシュ後は「陽岩割り」などにつなぎ、周囲の敵を吹き飛ばしつつ隙を補おう。



◀家康の拳が金色に光ったら、タメ完了の合図。タメすぎると攻撃がつながらないので注意。

取得技リスト

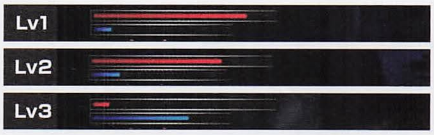
アクション名	種類	技LV	取得LV	備考
虎牙玄天	固有技	-	初期	2段目、ジャンプキャンセル可。タメで吹き飛ばし効果付加
天道突き	固有技	LV1	初期	出始めに無敵効果あり。タメで攻撃力増加
陽岩割り	固有技	LV1	5	全方位に吹き飛ばし攻撃
東風の乱舞	固有技	LV1	15	発動後、ボタン連打でヒット数アップ。空中発動可
陽岩割り	固有技	LV2	20	全方位に吹き飛ばし攻撃。タメで攻撃力・攻撃範囲が増加
葵の極み	固有奥義	LV1	20	ジャンプキャンセル可
天道突き	固有技	LV2	25	出始めにアーマー効果あり。タメ完了後、3分間攻撃力アップ
葵の極み	固有技	LVMAX	30	ジャンプキャンセル可。タメで攻撃範囲が増加
東風の乱舞	固有技	LV2	30	ボタン連打で攻撃回数増加。空中発動可
陽岩割り	固有技	LV3	35	全方位に吹き飛ばし攻撃。タメで攻撃力・攻撃範囲が増加
東風の乱舞	固有技	LV3	45	ボタン連打で攻撃回数増加。空中発動可
耐心磐石	固有奥義	LV1	40	ボタン連打で攻撃回数増加。タメで攻撃回数と攻撃範囲が増加
絆一願	固有奥義	LV1	50	使用後、攻撃判定が持続
天道突き	固有技	LV3	55	出始めにアーマー効果あり。タメ完了後、約3分タメるとMAX版に変化
耐心磐石	固有奥義	LV2	60	ボタン連打で攻撃回数増加。タメで攻撃回数と攻撃範囲が増加
絆一願	固有奥義	LV2	65	使用後、攻撃判定が持続。タメで飛距離と持続時間が増加
耐心磐石	固有奥義	LV3	65	ボタン連打で攻撃回数増加。タメで攻撃回数と攻撃範囲が増加
絆一願	固有奥義	LV3	70	使用後、攻撃判定が持続。タメで飛距離と持続時間が増加

オススメ技解説

天道突き

タメの段階により攻撃力が上昇する固有技。とくに拳部分の威力は絶大でLV3以上までタメれば、並みの敵兵は一撃で撃破可能だ。さらに、レベル3以上の状態で3分間タメを続けた場合、LV1の約10倍の威力を誇るMAX版を放つことができる。バサラ技の終わり際or回避中に技を出せば発生が早くなる特性を持つので、これを活用して効果的に技をヒットさせていこう。

■タメLvによるダメージの違い



東風の乱舞

ヒット数が多く、前方への攻撃範囲も広めなので乱戦で使いやすい。多くの敵兵を巻き込みつつ、ヒット数を稼げるため、小判を荒稼ぎしたいときやバサラゲージを回収したいときなどに役立つ。空中でも発動可能なので、空中コンボの最後に活用するのもありだろう。



◀よろけにくい敵相手には、連続ヒットしづらいので注意！

※天道突きの検証は、初期状態で行っています。この検証は編集部調べです。

連続技解説

広範囲の敵を一掃！

攻撃範囲の広い通常攻撃8段目から「陽岩割り」につなぐ、集団戦にオススメの連続技。通常攻撃の8段目以外はタメなくても問題ないが、ダメージアップのためにも余裕があれば全段タメておきたい。広範囲攻撃に素早く移行したい場合は、ダッシュ攻撃から通常攻撃5段目に直接つなぎ、すぐさま陽岩割りを放とう。

通常攻撃1〜8（8段目タメ）→陽岩割り



◀陽岩割りを放ち周囲の敵をまとめて一掃しよう。

強固なガードを虎牙玄天で貫け！

「虎牙玄天」の強制よろけ効果から、空中コンボにつなぐのが最大の狙い。始めの通常攻撃はタメてもタメなくてもOKだ。ジャンプ攻撃はダメージアップのため、長押し入力で攻撃回数を増加させよう。なお、「虎牙玄天」は高確率でガード崩しを発生させる効果を持つ。初段がガードされた場合も、押し切ってコンボを決めることも可能だ。





◀「虎牙玄天」で敵を打ち上げ、コンボを決める。対武将戦にオススメだ。

通常攻撃1〜4→虎牙玄天（2段目タメ）→ジャンプキャンセル→ジャンプ通常攻撃1〜3（長押し）→ジャンプ特殊攻撃

ライター Impression！

成長した家康の力に注目！
これが絆の力だあぁぁあ！

ついに発売された『戦国BASARA3』！　さっそく成長した家康で出陣してみました！　やはり本作の主人公だけあって、全体的に使いやすい印象＆攻撃方法がおもしろいですね。敵を打ち上げ、華麗に空中コンボを決める家康の活躍っぷりは、あの本多忠勝も「…………！」と驚愕するほど。現在は無限の絆とロマンが詰まった「天道突き」MAX版を、うまく連続技に組み込めないかと四苦八苦しています。決まれば最高に気持ちいいんですが、一発でもダメージを受けると、途中でタメが解除されるのがキツい（笑）。とくにMAX版を決める直前に、タメを解除されたときの絶望感は、もう……ね。そこで「虎牙玄天」の浮かせから、決めればカッコイイかも！　と思いつき実行しましたが、タメ中は「虎牙玄天」を撃てないことに気づき計画破綻。地味だけど、通常攻撃で浮かして決めるのが現実的なのかなー。てか、タメ過ぎて人差し指が痛い（泣）。(AO)



◀「葵の極み」がお気に入り♪　なんかテンション上がります。

キャッチャー守口の戦国極秘情報

挑発を行うとフードをかぶる徳川家康。この状態になったときフードが脱げるまで、すべてのタメ時間が3分の2ほどに短縮される性質が付加される。フードはダメージを受けるか、攻撃やガード、ジャンプなど特定の行動を取った場合にランダムで脱げるようだ。

"刹那"にて敵を斬り裂く、追滅の刃

君子殉凶 石田三成



通常攻撃のスピードが速く、一瞬にして距離を詰める「刹那」を利用することにより、さまざまな連続技を繰り出せる三成。闇属性のおかげで低めの体力と防御力をある程度フォローできるのもポイントだが、まずは刹那を使いこなすことからすべてが始まるので、下を読んで刹那の性質を理解しよう。また、三成はタイミングを遅らせて通常攻撃を繰り出すことで、後追い(ディレイ)攻撃が発生し、ヒット数と攻撃範囲が増加する特性を持つ。1～3段目は、刀の軌跡が消えるぐらい、4段目以降は納刀時の光が出るタイミングまで遅らせてボタンを押せばOKだ。



◀一般兵程度が相手なら、連続技で瞬く間にせん滅可能。

■取得技リスト

アクション名	種類	技LV	取得LV	備考
号哭	固有技	-	初期	フィニッシュ発動まで、「刹那」状態
断罪	固有技	-	初期	攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
慙悔	固有技	LV1	5	長押しで、吹き飛ばし効果発生。攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
鬱屈	固有技	-	15	攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
斬滅	固有奥義	LV1	20	攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
慙悔	固有技	LV2	25	長押しで、吹き飛ばし効果発生。攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
斬首	固有奥義	LV1	30	発動中、周囲の敵をよろけさせる
斬滅	固有奥義	LV2	35	長押しで、吹き飛ばし効果発生。攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
恐惶	固有奥義	LV1	40	攻撃ヒットごとにスピードが上昇し、技モーションが変化
斬首	固有奥義	LV2	45	発動中、周囲の敵をよろけさせる
慙悔	固有技	LV3	50	長押しで、吹き飛ばし効果発生。攻撃ヒット後、ボタン長押しで「刹那」発動
恐惶	固有奥義	LV2	55	攻撃ヒットごとにスピードが上昇し、技モーションが変化
斬首	固有奥義	LV3	60	発動中、周囲の敵をよろけさせる
恐惶	固有奥義	LV3	65	攻撃ヒットごとにスピードが上昇し、技モーションが変化

基本パラメータ

体力	21000	バサラゲージ	25000z
攻撃力	220	防御力	120
属性	闇	ダッシュ速度	1.4倍

刮目! "刹那"を極めて、戦を制せ!!

刹那とは、一瞬にして敵の位置へ移動する特殊能力のこと。特定の攻撃がヒットした場合や「号哭」使用時に発動可能。刹那は、さまざまな動作でキャンセルでき、一部の攻撃は初動モーションを省略して繰り出せる。うまく利用すれば、「刹那を発動できる攻撃」→「刹那中にキャンセル可能な行動」といったように、ノンストップで攻撃し続けることが可能なのだ。

刹那の性質



特定の攻撃がヒットしたあと……



瞬時に敵を追撃!

◀どんな距離でも、瞬時に移動! ターゲットが複数いる場合は、武将を優先に追撃する。

■「刹那」を発動できる攻撃

- 号哭
- 断罪
- 鬱屈
- 慙悔
- 斬滅
- 空中攻撃

■「刹那」中にキャンセル可能な行動

- 通常攻撃
- 固有奥義
- 鬱屈
- 断罪
- 慙悔
- 号哭(なぎ払い部分)

オススメ技解説

断罪

最初から使える固有技。敵を打ち上げる性質を持ち、主に空中コンボの始動で利用する。打ち上げ後はジャンプ攻撃～刹那につなぎ、連続技を発展させていこう。号哭を使って、遠距離から攻めるのもアリだ。



◀断罪から、華麗に空中コンボを決めよう!

断罪を使った空中コンボの基本



▲まずは、断罪を使って敵を打ち上げ、ボタン長押しで刹那を発動させる。単発で出すとスキが大きいので、通常攻撃や刹那から決めていこう。



▲ジャンプ通常or特殊攻撃などで相手を叩き落し、再び刹那を発動。ジャンプ通常攻撃は、3段目しか刹那を発動できないので、注意すること。



▲たたきつけられた敵の前に移動して、トドメの一撃を放て! フィニッシュは、刹那で初動モーションを省略できる技を選択するのがオススメだ。

連続技解説

"刹那"超連撃を放て!

刹那をフルに活用した、超連続攻撃。通常難易度の敵なら、ある程度の攻撃力があれば撃破まで持っていける。成功のポイントは、刹那の発動をしっかり意識することと、刹那中に技をキャンセルして繰り出すこと。受身を頻繁に取る相手には、1回目のジャンプ通常攻撃をジャンプ特殊攻撃に変え、刹那から斬首につなごう。ダメージは落ちるが安定感はこちらの方が上だ。



◀まずは断罪を使った基本空中コンボから、ダメージの高い鬱屈へ連続技をつなぐ……。



▶刹那中に断罪へキャンセルして、再び空中コンボへ移行!



▲最後は斬滅でトドメ! 敵を撃破できなかったら、刹那で追撃!

通常攻撃1～3→断罪(刹那)→空中攻撃1～3(刹那)→鬱屈(刹那)→断罪(刹那)→空中攻撃1～3(刹那)→斬滅

ライター Impression!

刹那……なんだろう? 始まっている、確実に!

ヤバイ、三成の攻撃アクションがすご過ぎて冷や汗かいてきたよ! 刹那を使い始めてから、アクションの操作が楽しすぎるんですけど! 攻撃する→刹那→また攻撃する→刹那、みたいな感じで、攻撃の手が止まることがないし。しかも、これだけ多彩な動きができると連続技の研究しがいもあっていいですね。練習するときは、もっぱら「金ヶ崎睡夢戦」のお市に相手してもらっています。いきなり武将クラスと戦えるんで、連続技の練習にはもってこいです。まぁ、少しかわいそうな気もしますが……(汗)。あと、個人的には「斬首」をガンガン使ってほしいですね。これぞ三成って感じの必殺技で、使うとテンション上がりまくりんぐです♪ しかも、この技で武将を倒した場合は、やられモーションが専用の物に変化するので絶対に見てほしいです! まぁ、連続技には少し組み込みづらいけど、大ダメージも与えられるので、ぜひ1度お試しあれ。(AO)

ふははっ! 泣け! 叫べ!



◀ははっ! 我に平伏せ! なんかもう、清々しいほどの悪役っぷりです。



キャッチャー守口の戦国極秘情報

刹那中にキャンセルして出すことで、初動モーションを省略できる技は鬱屈、断罪、慙悔、斬滅の4つ。これらの技は、通常攻撃1段目を最速でキャンセルして出した場合でも、刹那中と同様に初動モーションを省くことが可能だ。咄嗟に出したいときに活用するといいだろう。

さまざまな銃火器を扱う誇り高き雑賀衆の頭領！



煙鳥翔華 雑賀孫市

戦に勝利をもたらすと言われる傭兵集団「雑賀衆」の頭領、雑賀孫市。他のキャラと異なり通常攻撃が射撃で、特定の固有技を使用することで銃を切り替えられる特徴を持つ。威力の高いマグナム、複数に当たるショットガン、長射程のマシンガンなどのさまざまな銃火器を使用する。バサラ技は、銃を周囲に乱射しながら前進し、最後にロケットランチャーで辺りを斉射するというもの。孫市は、必要なバサラゲージが他のキャラに比べて少ないのでタメやすいという利点がある。複数の敵を攻撃できる銃を中心にゲージをタメれば、積極的にバサラ技を使っていける。



◀ロケットランチャーがヒットすると敵が浮くので、さらに追撃を入れることが可能。

取得技リスト

アクション名	種類	技LV	取得LV	備考
双弾　ジョウビタキ	固有技	LV1	初期固有技	マグナムに持ち替え。固有技ボタン長押しで追加攻撃が発生
チャージショット［微甲榴弾］	固有技	－	初期	マグナムのチャージショットが使用可能
衝弾　クロツグミ	固有技	LV1	初期固有技	ショットガンに持ち替え。通常攻撃ボタンで追加攻撃が発生
チャージショット［範囲拡大］	固有技	－	初期	ショットガンのチャージショットが使用可能
火弾　ヒレンジャク	固有技	LV1	5	手榴弾を投げる。固有技ボタン長押しで距離が増加
衝弾　クロツグミ	固有技	LV2	10	追加攻撃の回数が増加
連弾　サンコウチョウ	固有技	LV1	15	マシンガンに持ち替え。固有技ボタン長押しで追加攻撃が発生
狙弾　カワセミ	固有奥義	-	20	ロケットランチャーを取り出して発射
双弾　ジョウビタキ	固有技	LV2	25	追加攻撃の回数が増加
火弾　ヒレンジャク	固有技	LV2	30	手榴弾の個数が増加
狙弾　カワセミ	固有奥義	LV MAX	35	タメ行動が可能になり、ロックオンが出来る
連弾　サンコウチョウ	固有技	LV2	40	マシンガンの攻撃時間が増加
設弾　カイツブリ	固有奥義	-	40	起爆装置が起動すると前方に火が導火線を伝うように進む
双弾　ジョウビタキ	固有技	LV3	45	追加攻撃の回数が増加
衝弾　クロツグミ	固有技	LV3	45	追加攻撃の回数が増加
援弾　ヤタガラス	固有奥義	LV1	50	孫市の後方から雑賀衆の援護攻撃が開始
連弾　サンコウチョウ	固有奥義	LV3	55	マシンガンの攻撃時間が増加
火弾　ヒレンジャク	固有技	LV3	55	手榴弾の個数が増加
設弾　カイツブリ	固有奥義	LV MAX	60	導火線の数が増加
援弾　ヤタガラス	固有奥義	LV2	60	援護攻撃の時間が増加
援弾　ヤタガラス	固有奥義	LV3	65	援護攻撃の時間が増加

基本パラメータ

体力	24000	バサラゲージ	14000
攻撃力	170	防御力	110
属性	火	ダッシュ速度	1.2倍

刮目！ 銃を切り替え、あらゆる戦に対応せよ！

単発だが攻撃力の高いマグナムは、チャージが可能で、ヒットすると一定時間後に周りを巻き込んで爆発する。射程は短いが複数に攻撃できるショットガンもチャージができ、そうすることで威力が上がる。どちらも移動しながら攻撃が可能だが、長射程のマシンガンのみ移動しながら撃てずチャージも不可能。だが、敵に連続ヒットするので容易にフィーバーを狙えてお金も稼げる。バサラゲージをタメやすい利点もあるので、それぞれを上手く使い分けよう。

双弾 ジョウビタキ（マグナム）



▲突進後マグナムを連射し、最後にチャージショットを撃つ。マグナムに変更。

衝弾 クロツグミ（ショットガン）



▲回転しながらショットガンを放ち、最後に敵を打ち上げる。ショットガンに変更。

連弾 サンコウチョウ（マシンガン）



▲その場で敵を蹴り上げ、マシンガンで追撃を加える。マシンガンに変更。

ライター Impression！

性能の異なる固有技を使いこなして敵を圧倒せよ！

天下統一や平和な世などではなく、自分達を評価してくれる者と契約を結ぶというストーリーで始まる孫市。そのため、いきなり西軍か東軍どちらにつくかを迫られるというゲームならではの展開が楽しめるのがおもしろい。前シリーズまでに登場していた濃姫に代わる新たな銃キャラの彼女。大きく異なるのは特定の固有技を使用することで武器を変更できる点にあり、今回から装備可能な固有技数が増えたこともあってさまざまな状況に対応しやすいのが特徴。近接攻撃はないが、着弾後に爆発して敵を吹き飛ばすチャージショットを持つマグナムや、一度の攻撃で多数の敵にダメージを与えるショットガン、長射程と驚異的なヒット数をたたき出すマシンガンなど、敵を近づかせることなく倒せる武器が豊富にある。ほかにも技の硬直をキャンセルできる手榴弾や、味方からの援護射撃など、個性がハッキリしているので扱っていてとても楽しい印象だった。（タニシ）



圧倒的火力！

◀マシンガンを使用すれば高いHIT数を出すことが可能。限界に挑戦せよ！

オススメ技解説

狙弾カワセミ

孫市が足元を蹴ると地面からロケットランチャーが出現。構えると12発の弾が直線上に飛んでいく固有奥義だ。レベルアップするとロックオンが可能になり、弾数が増加。また、1体の敵に対して集中砲火することも可能なので、重ねてロックオンをしやすい大型兵器や大将戦などで非常に有効だろう。隙は大きいが戦刻ブーストと合わせて使用すると効果的だ。



▲ロックオン状態になると赤いレーザーが砲身から出るので、それを辺りの敵に合わせよう。最大16体までロックオン可能だ。



▼撃つまでのスキは大きいが、ミサイルの弾速はかなり早め。敵と十分に距離をとって攻撃しよう！

連続技解説

"カワセミ"を最大限に生かす連続技！

衝弾クロツグミで敵を集めて打ち上げたあと、火弾ヒレンジャクで硬直をキャンセル。ヒレンジャクで開いた距離を双弾ジョウビタキの突進で埋め、追加攻撃で敵を遠くに吹き飛ばし、最後に狙弾カワセミを使用。ヒットは途切れてしまうが、吹き飛ばしからカワセミは大将戦でも有効な攻撃方法。

衝弾クロツグミ（追加）→火弾ヒレンジャク→双弾ジョウビタキ（長押し）→狙弾カワセミ（タメ）



◀狙弾カワセミ中に邪魔をされないよう敵との距離には注意。

キャッチャー守口の戦国極秘情報

固有奥義の援弾ヤタガラスは、援護射撃の方向が固有奥義ボタンを押す度に変更する。射撃方向は孫市の正面2ラインに射撃、クロス射撃、孫市の目の前の両サイドから攻撃の3パターン存在。援護攻撃は孫市が向いている方向に行われるので、ヤタガラスを使用したときはなるべく敵を正面にとらえておこう。

パワーと破壊力なら、誰にも負けんのじゃあああぁ!!

移動スピードは遅いものの、圧倒的なリーチを誇る通常攻撃で敵を一掃できるのが官兵衛の持ち味。攻撃の出は遅いが、動作後の硬直をほぼすべて回避でキャンセル可能なため、全体的なスキはかなり少ない。さらに、通常攻撃1段目は回避から繰り出すことで、発生が高速化する。連続技の終わりを回避でキャンセル～通常攻撃という流れを基本に戦っていくのがオススメだ。さらに、通常攻撃はボタンを長押しすることで、派生の回転攻撃が発動。回転し続けると、少しずつ失速してスキが生じるので、適当なタイミングで回避や固有技にキャンセルするとよいだろう。



◀"回転"こそが官兵衛の戦術の要。回避で硬直をキャンセルして、スキなく立ち回っていこう。

機略重鈍 黒田官兵衛



基本パラメータ			
体力	31000	バサラゲージ	21000
攻撃力	340	防御力	230
属性	風	ダッシュ速度	1.1 倍

■取得技リスト

アクション名	種類	技LV	取得LV	備考
厄玉突進	固有技	-	初期	ボタン長押しで突進攻撃に変化。攻撃後の硬直を回避でキャンセル可
厄玉蹴り	固有技	-	初期	ボタン長押しで2段攻撃。攻撃後の硬直を回避でキャンセル可
厄当たり	固有技	-	5	フィニッシュ動作と攻撃後の硬直を回避でキャンセル可
滅多矢玉	固有技	LV1	10	ボタン連打でヒット数アップ。攻撃後の硬直を回避でキャンセル可
穴倉落とし	固有奥義	-	20	ボタン入力で攻撃回数が増加
滅多矢玉	固有技	LV2	25	ボタン連打でヒット数アップ。攻撃後の硬直を回避でキャンセル可
災い転じて	固有奥義	-	30	発動後は、各モーションが変化
滅多矢玉	固有技	LV3	40	ボタン連打でヒット数アップ。攻撃後の硬直を回避でキャンセル可
厄は道連れ	固有奥義	-	50	吹き飛び動作中は、方向転換が可能

オススメ技解説

穴倉落とし

鉄球がヒットした相手に、投げ技を仕掛ける固有奥義。相手を地面に叩きつける瞬間にボタンを入力すれば、最高10回まで投げ回数を増やせる。ダメージが高く、周囲の敵も巻き込めるため、主力技として活躍させよう。

タイミングよくボタンを入力すれば……



◀相手を地面に叩きつける瞬間に、タイミングよくボタン入力。目安は画像のモーション中だ。



▶見事成功すれば投げ回数が増加して、大ダメージを与えられる！

投げ回数が増加していく!

災い転じて

鉄球とともに回転して高速移動＆突進攻撃を行う。うまく使えば、官兵衛の欠点である移動速度の遅さをカバーすることができる。なお、速度が上がった状態で障害物に衝突するとモードが解除されるので注意しよう。



▲操作に慣れれば、広いマップを自在に爆走できる。すばやく陣地を制圧したいときなどに利用しよう。

■「災い転じて」中の特殊動作

モード中の操作	効果
通常攻撃ボタン	クイックターン（小ジャンプで方向転換）
固有技ボタン	突進（速度がMAXになる）
ジャンプボタン	ジャンプ（速度が減少する）
固有奥義ボタン	モード解除（通常モードに戻る）

連続技解説

お手軽な広範囲攻撃

全方向への広範囲攻撃を数回にわたって繰り返す、集団戦に適した連続技。回転攻撃は通常攻撃5段目から派生させることで、スキなくモーションに移れるのがポイント。派生後はスキが発生する前に厄当りでキャンセルしよう。大体4～5回転目がキャンセルポイントの目安だ。厄当たりのフィニッシュ動作は若干硬直があるので、状況を見て回避でキャンセルするのもアリ。





◀回転攻撃からの厄当たりで、周囲の敵を一気にせん滅できる。

通常攻撃1～5（5段目長押し）→派生回転攻撃→厄当たり

タイマン勝負なら、これを使え!

通常攻撃の間隔が開きがちな官兵衛は、ひるみにくい相手に連続ヒットを狙いにくい。そういった相手には穴倉落としを積極的に活用しよう。投げがフルヒットすればダメージも十分なうえ、ダウン中の相手にジャンプ特殊攻撃で、さらに追撃できる。ひるみやすい敵が相手なら、通常攻撃から厄玉蹴りの連続技も有効だ。



◀投げ後は強制ダウン状態。素早く追撃を決めよう。

穴倉落とし→空中△orB攻撃（長押し）

ライター Impression!

鉄球の回転が無限のエネルギーを生み出すのか!?

黄金長方形と鉄球の回転を操り、次元を超えたパワーを生み出す、黒田官兵衛の鉄球術……ごめんなさい、ウソです。最初はスピード遅くて戦いにくい印象だったんですが、プレイしてビックリ。やだ……使いやすいじゃない（足は遅いけど）。つーか、ほとんどの硬直を回避でキャンセルできるんで、三成と同じように縦横無尽に暴れることができて楽しいです！　陣大将には「厄玉蹴り」をかませばOK！　敵がワラワラ出てくる「関ヶ原の戦い乱入」では、常時フィーバー状態を楽しめるんでオススメですねー。まぁ、それはさておき「災い転じて」のロマン度は異常。高速形態に変形とか、夢にあふれすぎてるでしょ！　これで移動スピードの遅さも解決だー。と喜んだのはつかの間、意外に小回り効かねぇ！　これを使いこなすのは、時間がかかりそうだなぁ（汗）。俺…「災い転じて」を使って「奥州走竜戦」をクリアしたら、結婚するんだ……。（AO）



YAHAAAA!!

◀奥州を疾走する一陣の疾風！ 最高にCOOLな走りを見せてやるZE☆！

キャッチャー守ロの戦国極秘情報
穴倉落としはダメージが高く、敵の反撃を受けない優秀な性能を持つ固有奥義。しかし、虎やからくり兵、本多忠勝や大谷吉継など一部の武将は投げることはできないという欠点も存在。それらの敵に鉄球がヒットした場合は、砂塵のみの攻撃にモーションが変化する。

Let's Party! 生まれ変わった奥州の竜の力を見よ!



奥州筆頭 伊達政宗

奥州を束ねる蒼き竜こと伊達政宗。最大で六つの刀を同時に持ち、トレードマークの1つである英語の名のついた固有技を使用する。どれも最後に吹き飛ばす技ばかりだが、一部は固有技でキャンセル可能なことや、敵の反撃を受けにくいなどさまざまな利点がある。また今回から六爪流の構えをしている最中に限り固有技が変化。これにより高い攻撃力を維持したまま、さらに強力な技で敵と戦うことができるようになった。バサラ技は一刀流から六爪流へと、徐々に扱う刀を増やしながら斬り進む乱舞攻撃。攻撃が終了した後も一定時間六爪流での戦闘が可能だ。



◀六爪流の構えの最中は、攻撃力や固有技が変化しているだけでなく攻撃スピードも上昇している。

基本パラメータ			
体力	27000	バサラゲージ	20000
攻撃力	260	防御力	140
属性	雷	ダッシュ速度	1.2倍

■取得技リスト

アクション名	種類	技LV	取得LV	備考
JET-X/X-BOLT	固有技	−	初期固有技	範囲の広い吹き飛ばし技/六爪状態だと攻撃回数が増加し、敵を浮かせる
DEATH FANG/DEATH BITE	固有技	−	初期固有技	固有技ボタン長押しで空中に浮上。通常攻撃ボタンで追加攻撃が発生
MAGNUM STEP/MAGNUM STRIKE	固有技	−	5	距離の長い突進技/六爪状態だと攻撃回数が増加
CRAZY STORM/CRAZY STREAM	固有技	LV1	10	範囲の広い乱舞技。通常攻撃ボタンで攻撃回数が増加/六爪状態だとさらに広範囲に
HELL DRAGON	固有技奥義	−	20	前方一直線に電撃を放つ。タメ行動が可能
CRAZY STORM/CRAZY STREAM	固有技	LV2	25	攻撃回数が増加
WAR DANCE	固有技奥義	LV1	30	六爪流の構えになり、固有技が変化
CRAZY STORM/CRAZY STREAM	固有技	LV3	35	攻撃回数が増加
WAR DANCE	固有奥義	LV2	40	発動時間が増加
TESTAMENT	固有奥義	−	50	固有奥義ボタン長押しでタメ行動が可能
WAR DANCE	固有奥義	LV 3	60	発動時間が増加

ライター Impression!

新たな魅力を引き出した政宗の戦国ドラマ絵巻にも注目!

本作の政宗は小田原の役で石田三成に敗北したという設定を持つ。これまでの前だけを目指して大胆かつ派手に進んでいた姿勢とは違う、冷静な戦運びをする心情の変化が見て取れておもしろい。おなじみの頼れる相方、片倉小十郎との掛け合いが豊富になったのもうれしい要素。ストーリーとなる戦国ドラマ絵巻もさまざまな決着、ルートがあり、ライバルの真田幸村だけでなく、さまざまな敵武将との絡みがあるのも本作ならでは。戦闘面は大きく強化され、これまでの政宗よりも格段にCoolでStylishになった。固有技から固有技へつなげられるのは変わらないが、六爪流の構えで技が変化するようになり、攻撃のバリエーションが増加。コンボや陣地の確保がしやすくなり、楽しみ方がより豊富に。ちなみに攻撃力が高く鉄壁兵相手に重宝したPHANTOM DIVEがなくなったものの、タイミングよく攻撃することで敵を一撃で倒せる新技のTESTAMENTが非常に強力。(タニシ)



◀本多忠勝をはじめとする強力な敵相手にも有効な奥義。まさに一撃必殺!

オススメ技解説

DEATH FANG(六爪状態時DEATH BITE)

片手に三刀を持ち、下から地面をえぐるように斬り上げて敵を浮かせる攻撃。固有技ボタン長押しで自身も空中に飛び上がるので、追撃を入れることが可能。本作で新たに地上攻撃が追加され、始動技で敵を浮かせたあと通常攻撃ボタンで三刀状態でのコンボに派生するようになった。また、派生攻撃中からも固有技へとつながるので、政宗の数少ないコンボの起点となる重要な技。





▲打ち上げたら空中攻撃2回で止めること。3回目は敵を吹き飛ばすので、追撃が難しくなる。



◀三刀での攻撃は攻撃速度が速く、範囲も広い。通常攻撃などからコンボに組み込んで大ダメージを狙おう。

▲六爪状態時は、打ち上げ前に叩きつけ攻撃が発生。さらに長押しでの攻撃が多段ヒットし、範囲が広くなった。地上追加攻撃は六爪ではなく三刀な点に注意。

WAR DANCE

六爪流の構えに変化する固有奥義で空中でも発動できる。さらに、レベルが上がると発動時間が延びるので混戦時に非常に有効な技だ。しかし六爪状態は攻撃力が上がる反面、防御や回避が不可能になってしまうので注意。



◀奥義発動時は、近くにいる敵を打ち上げる効果がある。

TESTAMENT

攻撃範囲が狭く、非常にスキの大きな固有奥義。攻撃力がかなり高く一般兵などは簡単に倒せるが、固有奥義ボタン長押し中に刀が光るタイミングでボタンを離すと、どんな敵でも一撃で倒せる攻撃に変化する最強の奥義。



◀弾きなどで敵がひるんだスキに必殺の一撃を!

連続技解説

技を出し切らないよう注意

政宗の攻撃はどれも吹き飛ばし性能があり、最後まで出し切ってしまうと技がつながらなくなってしまう。コンボをつなげるときは、それぞれの技のタイミングに気をつけよう。ここで重要なのはDEATH FANGを4段目で止め、すかさずCRAZY STORMで追撃を加えること。



▲DEATH FANGの三刀攻撃が速い点に注意。連続ではなく攻撃を確認してつなげよう。



▲三刀攻撃で浮いた敵をCRAZY STORMで拾う。周りの敵も巻き込めるので便利。

通常攻撃1〜7→DEATH FANG(追加)→1〜4→CRAZY STORM



キャッチャー守口の戦国極秘情報

政宗唯一の遠距離攻撃のHELL DRAGON。コンボなどに組み込むのは難しいが、長押しすることでヒット数と威力が増加。1つの小隊に放つだけで300ヒット近くは出せる奥義。難易度の高い陣大将はのけ反らずに反撃することがあるので、安全に攻撃したいときは遠くから放つだけでラクに陣を奪うことができる。

熱血、熱血ゥ！ 甲斐の若虎が戦に爆発を巻き起こす!!

天覇絶槍 真田幸村



紅き闘衣と2本の槍を手に戦場を烈火のごとく駆ける熱血漢、真田幸村。彼の特徴は、とにかく手数と攻撃速度の速さだろう。通常攻撃の速度が速く、範囲も広い。さらにクセのない固有技がそろっているので非常に扱いやすい印象だ。また、多段ヒットする技が多くコンボやフィーバー状態にしやすい面もある。今作では空中で出せる技が増えてコンボにつなげやすくなったことで、敵に妨害されず安全に攻撃を行えるように強化された。そしてバサラ技は炎を宿した2本の槍を振り回しながら進む乱舞技。徐々に攻撃速度が上がっていき、最後に敵を吹き飛ばせる。



◀大きく移動しながら槍を振り回すので、多数の敵を巻き込みやすい。陣の確保に持ってこいの技。

■取得技リスト

アクション名	種類	技LV	取得LV	備考
火走	固有技	−	初期固有技	固有技ボタンを長押しで距離の変化する突進技
大車輪	固有技	−	初期固有技	固有技ボタン長押しで空中に浮上
千両花火	固有技	−	初期固有技	通常攻撃ボタン長押しで発動
烈火	固有技	−	5	通常攻撃ボタン連打で攻撃回数が増加
鳳凰落	固有技	−	10	空中でも発動可能
紅蓮脚	固有奥義	−	20	固有技ボタンで撃ち上げ、通常攻撃ボタン連打で回転
大烈火	固有技	−	25	烈火中に通常攻撃ボタン連打で派生
虎炎	固有奥義	−	35	通常攻撃ボタンで追加攻撃が発生
大紅蓮脚	固有奥義	−	40	紅蓮脚中に通常攻撃ボタン連打で派生。移動が可能になる
熱血大噴火	固有奥義	−	50	通常攻撃ボタン連打で発動時間が増加

基本パラメータ			
体力	28000	バサラゲージ	22000
攻撃力	250	防御力	160
属性	火	ダッシュ速度	1.2倍

オススメ技解説

大車輪

2本の槍を1つにして、広い範囲の敵を空中に打ち上げる技。固有技ボタンを長押しすると自身も空中に飛び上がるので、さらなる追撃を入れることが可能。



▲幸村の右前方にいる敵を打ち上げる。範囲は広め。



▲打ち上げ後は、空中攻撃や烈火などの固有技で追撃を！

紅蓮脚（大紅蓮脚）

槍を地面に突き刺したあと、固有技ボタンで打ち上げ攻撃が発生。通常攻撃ボタンで槍を軸に回転し、広範囲に連続攻撃を繰り出す回転蹴りが発生する。



◀幸村の広い攻撃範囲を代表するかのような技。自身のいる地点から円を描くように広範囲に攻撃が届くので囲まれた際使おう。



▶紅蓮脚使用中に通常攻撃ボタンを連打することで、移動しながら紅蓮脚が出せ、大紅蓮脚にパワーアップすることができる。

鳳凰落

敵を浮かせると同時に自身も空高く飛び上がり、空中で多段ヒットを与えながら、2本の槍を一気に振り下ろして地上の敵に強烈な一撃を加える固有技。空中でも発動でき、大車輪などの打ち上げからコンボが繋がる。



真田の新技！とくと見よ！

◀着地のスキを叩きつけ攻撃で減らしている優秀な技。

熱血大噴火

発動と同時に一定時間の間、気合をタメる動作になる。気合をタメている間に通常攻撃ボタンを連打することで、奥義の発動時間が変化。最大3段階まで変化し、一定時間攻撃力などのステータスが上昇する。



燃えろ！我が魂の炎!

▲使用時に発生する炎にもダメージがある。また奥義解除時にも攻撃するので、妨害を受けにくく安全に使用できるのが強み。

連続技解説

空中戦でも便利

大車輪や紅蓮脚といった打ち上げ技があり、さらに空中烈火や鳳凰落といった空中発動可能な技が多い。また敵に妨害されにくいことから空中でコンボを繋げるのが最も安全。コンボは至ってシンプルで、通常攻撃7段目のあとに大車輪長押しで空中攻撃に移行。空中攻撃をしたあと、鳳凰落で地上の敵を吹き飛ばそう。



▲通常攻撃から固有技へ繋がるタイミングは5段目などでも繋がるのでそちらでもOK。

▼空中攻撃は政宗同様に2段目で止めておく。3段目で吹き飛ばすとコンボが繋がらない。





▲最後の締めは鳳凰落で多段ヒットを与えつつ、地上の敵に攻撃！ 鳳凰落の代わりに烈火でも攻撃は繋がる。

通常攻撃1～7→大車輪（長押し）→空中攻撃1～2→鳳凰落

ライター Impression!

苦難を経て、再び命を燃やす 武田軍新大将の活躍に刮目せよ！

病に倒れた武田信玄に変わって武田軍を率いることとなった幸村。自分が大将という自覚からか、いつもの激しい熱血さは抑え気味だが戦いへの熱意は失われていない。むしろ、冷静に戦の流れを見ているのが戦国ドラマ絵巻で確認でき、成長を感じるのがファンとしては見どころ。シリーズ通しても断トツで扱いやすかったアクション面は、さらに洗練されている印象だ。既存の固有技が空中で発動可能になったほか、一部の固有技の硬直をダッシュ攻撃でキャンセルできるようになり、コンボが繋げやすくなっている。また全体的に固有技の強化がされている点にも注目。大量の敵をまとめて倒すのに重宝していた紅蓮脚がレベルアップすることで移動しながら出せるなど、より壮快さに磨きがかかっている。さらに新技の熱血大噴火は一定時間、自身の能力を高めることができ、大将戦のほか制限時間で特別報酬が発生する相手などにも有効なのでオススメ。（タニシ）



お館様の拳をくらえぇぇ！

◀信玄公から学んだ鉄拳。攻撃力が高くガードを崩せる性能もあり非常に強力。

キャッチャー守ロの戦国極秘情報

熱血大噴火の連打で変化するのは発動時間のみで、強化されるステータスは1段階でも同じ。強化されるステータスは「攻撃力」、「防御力」、「バサラゲージの回復量」「常時ダッシュ」が付与される。発動中は固有奥義ボタンでいつでも解除可能で、解除と同時にフィニッシュ攻撃が発動する。

独占連載インタビュー

プロデューサー松川さんと語る『ラストランカー』制作記 第4回





●プロデューサー
松川 美苗氏

主人公のジグを愛してやまない『ラストランカー』の敏腕プロデューサー。本作に携わった豪華スタッフ陣のまとめ役として奮闘した。

代表作
- 『逆転裁判 蘇る逆転』
- 『逆転裁判4』



●ディレクター
新納 一哉氏

数々のヒット作を手がける新進気鋭のクリエイター。アトラスを経て、現在イメージエポックのデジタルコンテンツ部 第一開発室室長を務める。

代表作
- 『世界樹の迷宮』
- 『セブンスドラゴン』

プロデューサーの松川さんとともに超豪華スタッフに開発秘話などを聞く、電撃ゲームス独占企画。第3回のゲストはディレクターの新納一哉さん。独特の世界観を放つ作品でユーザーを魅了する彼が、本作で目指したものとは何か。開発秘話からその謎を紐解いていこう。

豪華スタッフとの共同制作がより良いものを作る意欲に繋がった

――まず、初めに『ラストランカー』の制作を終えられた今の率直な心境をお聞かせください。

松川美苗氏（以下、松川。敬称略）：素直に完成できたこと、そして学べることがたくさんあったことがやはり嬉しいです。ただ、カプコンとしてはユーザーさんにお届けするところから新たな挑戦が始まっています。今は遊んでいただいている皆さんの反応が気になる毎日です。

新納一哉氏（以下、新納。敬称略）：開発者の立場なので、このゲームを世に出せたことが素直に嬉しいです。そして、このゲームを手に取ってもらえた人がいることが嬉しいです。また、この記事を読んでくださっているのは『ラストランカー』に興味を持っていただいている方だと思うので、今こういう場があるだけでありがたいという気持ちです。この後は、評判を聞きながらつらい部分も嬉しい部分もゆっくり噛み締めていきたいと思います。

――ではここからは定型ではありますが、お2人の出会いについてお聞かせください。

新納：2008年の6～7月くらいですよね。

松川：ずいぶん長いお付き合いですよね（笑）。

――どういった形での出会いだったのでしょう？

新納：まず会社として、カプコンさんとイメージエポックでRPGを作ろうという話が来たんです。じゃあ誰がやるのかということになって、ディレクターは僕、プロデューサーは松川さんということに決まりました。それで、実際にお会いすることになったわけなんですが……。

松川：初対面はお見合いみたいな感じでした（笑）。

新納：お互いどんな人かは調べてきて会ったのですが、実際に会ったら「この人が松川さんか～」といった風に関心を示し合うような反応をとってしまって（笑）。

――そのときのお互いの印象はどんな感じでしたか？

松川：新納さんの第一印象は「普通の人」だったのですが、とてもお話がしやすかったのを覚えています。息が合うのを感じたので手探りからではなく、いきなり腹の探り合いを始められそうだと予感しましたね。年齢も同じですし、対等な立場で始められると感じられたのは、お互いにプラスだったと思います。

新納：僕から見た松川さんの第一印象は、小さくて可愛らしいというイメージ……だったのですが、いきなり接近戦でボディブローを打つような舌戦が始まったので驚きました。お互い5センチ感覚で飛び交うパンチを牽制し合うみたいな（笑）。なるほど、今回はこういう「試合」になるんだ、という感じでちょっと怖かったです。

――新納さんから見た他のスタッフの方々の印象は？

新納：デザイナーとして業界入りした僕にとって、吉川さんは神というか、ルーツと言ってもいい存在です。この思いは、お仕事をご一緒した今でも変わりません。今回はキャラクターデザインにおいて、吉川さんにたくさんご指導していただけたので感激でした。野島さんは、どんどん話をふくらませて『ラストランカー』ってこういう話だったのか、と僕に驚きと衝撃を与えてくれた方です。僕のほうで世界観について触り程度のキーワードを提示すると、野島さんが本当に思わぬ方向におもしろおかしく物語を展開してくださるんです。週一のシナリオに関するミーティング、通称「週刊野島通信」で上がって来たシナリオをスタッフ一同、ワクワクしながら読んでいたのが思い出深いです。下村さんは、お仕事回りでの関わりは、発注するときにイメージを伝えて、出来た曲をいただくだけだったんですよ。ただ、他の人からの噂話などを聞く限りだと、かなり自由奔放な方なんだなと思いました。音楽に関しては何も言えなくなってしまうくらい、本当に素晴らしかったです。曲は戦闘を主体にオーダーしているので聴きどころはバトル。特に、七騎士戦のコーラスバージョンは感動モノでした！　ぜひサントラCDで聴いていただきたいです。あと、個人的にはフィールドの曲もRPGらしい、冒険しているという雰囲気が感じられて好きです。とにかく僕がイメージする下村さんはすごいとしか形容できない方ですね。僕にとって、カプコンという会社は格上の存在ですし、吉川さん、野島さん、下村さんは超ベテランの大先輩です。果たしてお見せして恥ずかしくないものを作ることができるのだろうかと、プレッシャーを感じたりもしましたが、だからこそいいものを作らなければという意識を持続させ続けることができたのだと思います。

LAST RANKER ラストランカー

ディレクター

新納 一哉が『ラストランカー』で目指したものとは……？

ついに発売を迎えたカプコン期待の新作RPG『ラストランカー』。今回は、本作のディレクターである新納一哉氏へのロングインタビューを敢行し、本作に込めた思いのすべてを存分に語っていただいた。

LAST RANKER（ラストランカー）

発売中（7月15日発売）	¥5,990（税込）	
PSP ジャンル	RPG	冒険
メーカー	発売元:カプコン／開発元:イメージエポック、カプコン	戦略
備考	プレイ人数:1人用	育成



バトルシステムで目指したのは対戦格闘の雰囲気が味わえるRPG

――システムについてですが、パーティプレイではなく、あえて1対1のバトルを主軸にしたのはなぜですか？

新納：カッコいい男とかかわいいお姉さんが戦って、どっちが強い？　的な話って少年誌とかでたくさんありますし、みんな好きですよね。それをゲームで再現しているのが対戦格闘ゲームだと思うんです。ただ、その手のゲームって操作が難しくて断念する人が多いじゃないですか。だから、自分の腕1つで戦っていくという雰囲気をRPGに組み込んで、誰もがそれを味わえるようにできたらいいなと思いました。対戦格闘ゲームの雰囲気を出すのだから、バトルは1対1を基本にしつつ、格闘ゲームのような触って反応がある操作性を目指しました。その結果が、今のバトルシステムになったのだと思います。

――独自のバトルシステムを作るうえで、とりわけ苦労したところはどこでしょうか？

新納：格闘ゲーム独特の1対1の駆け引きのようなものをどう表現するかということと、全体的なバランスの調整ですね。現状のような、リアルタイム形式でボタンを押したら攻撃するという考え自体は最初からあったんですが、プレイヤーをどこまで自由にさせるかの調整が大変でした。攻撃は自由に連発させてあげたいけれど、自由にやらせるとRPGではなくなってしまう。テンポをよくしすぎると、考える時間のないあわただしいだけのバトルになってしまう。あえてテンポを抑えたり、SPゲージをつけて不自由にすることで、RPGとしての駆け引きができるように調整しました。またランカーの差別化も悩みました。自由に戦わせると同じようなキャラになってしまうので、武器によって特徴的な行動をするようにしました。小休止できてテンポに波がつくれるブレイクゲージも、中盤以降で導入されたものです。今のバトルシステムの核となっている部分って、問題の解決策として生まれたアイデアがかなり多いです（笑）。

松川：新納さんは軽めに語っていますが、バトルのバランス調整は、ゲームが発売できるかどうかの綱渡りだったんです。最大の危機は今年に入ってから新納さんが言い始めた“何か違う”です。パラメータを全部見直すことになりました。完成が近かったので全作業を2週間でですよ。あのときは生きた心地がしませんでした！

新納：カプコンの品質管理の方が、こいつ大丈夫かっていう空気を漂わせてましたからね。怖かったー。

――そのような事態になった原因は？

新納：3つあるのですが、まずはSPゲージです。元はゲーム序盤から一律SPゲージ10でのバトルだったんですが、自由に動けすぎて、このゲームのバトルがどういうものか全然わからなかったんです。思い切って序盤のSPを5まで下げたら、戦略性がかなり明確になりました。次にスキルの強さです。ある時期から、スキルをかなり強くしました。やはりRPGですし、スキルの組み立てで大幅に優位になるようにしなくては、と感じたからです。最後が難易度。ずっとコアゲーマー向けの難易度で作っていたのですが、誰にでも楽しめるようにしようということで、大幅に難易度を下げました。楽に敵を倒せるけれど、それでいてバトルの感触は楽しめるものにする。自分のなかにないバランス感覚をカプコンの方と一緒に作れたので、すごく勉強になりました。

――ちなみにオススメするバトルスタイルは？

新納：最初は盾＆篭手でしたが、途中から銃にハマりました。火力は弱いし扱いにくいですが、だからこそ燃えます。篭手を使わないとなおよし。僕が目指した1対1のしのぎ合いが一番味わえるバランスになりますよ。

――松川さんはどんなスタイルがお好みですか？

松川：私は二刀流と篭手です。

新納：僕も松川さんも世にいうコアゲーマーなんですが、方向性はだいぶ違いますよね。僕はつらいプレイをあえて選んだりしますが、松川さんは効率重視で、作業的に進めるタイプ。二刀流＋篭手の組み合わせは、どんな敵でも対応しやすい、本作ベストチョイスだと思います。

――ではスキルのなかで一番好きなものは？

新納：「インジェクト」です。ダメージを与えると同時にHPを回復するスキルなんですが、これを付けると、このゲームで最重要だと考えられる回復スキル「ヒーリング」を思い切って外すという選択が生まれるんです。

松川：私は「ハガネソウル」です。物語が進むほどカウンターを使う敵が増えるので、このスキルを組み込んでおくと安心です。その他では「チャクリング」「ディフェンド」などの自分強化系スキルもオススメ。

新納：最効率の手段をとれば、きっちり勝ちが拾えるので、スタイルやスキルはRPG的だと思います。そういうゲームを目指したので、目論見通りで安心しました。

――バトル関係以外に注目システムはありますか？

新納：システムとは違いますが、読み込みの快適さと移動の利便性はかなり追求しました。遊びやすさにこだわりの強いプログラマが多かったんです。企画的には、あと1秒遅くしてでも他の要素を、と考えていたと思いますが、ユーザー視点で考えると外せない要素ですよね。

松川：携帯ゲーム機でプレイするRPGですし、外出先でわずかな合間にちょっとずつプレイすることも想定していたので、読み込みとフィールド移動に関して、設計段階からプログラマがいろいろと工夫して組み込んでくれました。結果、ストレスなくエンディングまでたどり着けるゲームになったと思います。「遊び」の部分だけを凝縮した濃い内容になっていると思いますね。

新納：カプコンさんの品質管理の方から、マップジャンプがあまりに便利すぎたために、これって製品版でも残る仕様ですかって確認されたことがありましたよ（笑）。

スタイルしだいでコアユーザーも満足の難易度になります（新納）

松川さんと新納さんが語る キャラクターの魅力とは？

――次にキャラクターについてお聞きします。まず、新納さんの好きなキャラクターを教えてください。

新納：皆好きなんですけど、しいてあげるならベイガー。彼は吉川さんの指導を受けながらイメージエポックのデザイナーが作った、思い出深いキャラクターです。彼は本来、もっと競い合っていく仲間みたいなイメージだったんですが、野島さんが思いのほか嫌なヤツに作ってくれました（笑）。でもゲームをプレイすると、今のかませ犬ポジションがとてもしっくりきますよね。遊びを入れられるキャラクターだったので、奥義も笑えるものを作りしました。あと、個人的にゾンマも好きです。女の子にモテないんだけど、女の子が大好きというわかりやすいヤツで、レンの親衛隊のアイリスが戦い方を教えてほしいという修練を出した際、「俺が手取り足取り教えてやるよ」と言いながら登場します。強いヤツが偉い世界だとこういうタイプって絶対いると思うんです。ゲーム中は世界のキレイなところばかり目立っているのに、コイツだけ欲望のままに生きている感じが気に入っています。僕的にはすごい愛のこもったキャラクターですね。

――サブのランカーは遊び心があるキャラクターが多くて楽しいですよね。セリフまわりなどは特に。

新納：当初は、ジグの土下座に対して全キャラクターが違うセリフを吐くなどの仕様もありましたね。でも、ボイス収録では全部録っていたのに、メモリの関係で泣く泣く削ることになりました。メモリの関係で要素を落とすのはゲーム制作ではよくあることですが、惜しいです。

――新納さんのなかで、お気に入りのメインキャラクターを挙げるとしたら誰でしょうか？

新納：素直に言うとジグなんですよ。ただ、ユーザーさんとは"好き"の視点が違っていると思います。僕はジグの設定を考えるところからキャラクターデザイン、声の演技、ストーリーに到るまで何度も見ているので家族みたいな感覚なんです。だから、逆にジグとは答えづらいですね。家族を「好き」っていうのは恥ずかしくて（笑）。

松川：えぇー、私はいいと思いますけど。

新納：それは松川さんがジグのお母さん感覚だからです。お母さんなら息子が好きでもおかしくないはず（笑）。僕はキャラゲーとしてはレンが好きだと答えておきます。



私にとって、ジグは愛すべき主人公（松川）

ジグは一番親しいキャラです（新納）

ジグは好きというより、一番親しいキャラですね。

松川：野島さんがインタビューの際に言っていましたけど、ジグって5年後に会っても気軽に話せるような人物ですよね。非常に愛すべきキャラクターだと思います。

――遊ぶ前とはかなり違う印象を受けますよね。

松川：PVとかだと嫌なヤツに見えますからね（笑）。

――クール系のキャラクター像を思い描いていたのですが、実際に遊ぶと人間味に溢れた人物ですよね。以前のインタビューで平仮名は読めるけど漢字は読めない子と仰っていましたが、ズバリだなと思いました。

松川：新納さんと、「ジグってスター●ックスでコーヒー買えるのかな」っていう話なんかをよくしますよ。

新納：絶対買えないですよね（笑）。

松川：マキス辺りから「グランデって言えば大丈夫だよ」みたいなアドバイスをされて「グランデ」という言葉は覚えるけど、きっとそれでも買えないんです。ただ、新納さん曰く、コーヒーの味はわかる子らしいです。

新納：コーヒーがおいしいのはわかるけど、何も知らないから、いちいち驚くキャラクターだと思うんです。カレーを初めて食べたら「これ辛い！」ってビックリするようなね。パイナップルとかを見ても、イビノスと勘違いして剣を抜いて身構えるみたいな（笑）。

――実際遊んだユーザーさんも、カッコいい部分よりもかわいい部分をフィーチャーしそうですよね。

松川：でもジグは可愛さだけじゃないですよ。暗い状況だったりしんどい状況でも、ユーザーの思っている答えとは別の、でも腑に落とすことのできる主人公だと思うんです。例えば、カンタレラ壊滅の危機を聞いてジグが急いで駆けつけるシーン。ジグが着いたときには、すでにカンタレラが廃墟と化しているんですが、そのとき近くにレンが立っているんです。普通は「お前がやったのか」とか、「なんでこんなことに」といったセリフを連想しますよね。でもジグは「修練クリアか」って言うんですよ！　あの場面であのセリフを書ける野島さんは凄いと思いました。本作の、強さこそすべてという世界観やジグのことを、とても考えさせられるセリフだと思います。あと、私はジグ以外にマキスも注目してほしいです。マキスを通じて『ラストランカー』を見ていただけると、本作の世界とはどういうものなのかがよくわかると思います。ラストまで遊んでいただけたなら、マキスがとてもステキなキャラクターに映ると思います。

――個人的にハースも、プレイ前とのイメージのギャップに衝撃を覚えましたが。語尾が「～な」ですし。

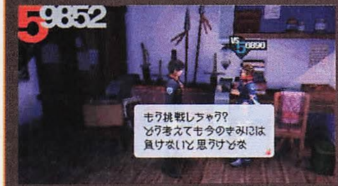
新納：僕もハースの「～な」とタイロンの「ジグっち」は、コーヒーをぶちまけるくらいの笑撃でした（笑）。

――ハースは威圧感があるズッシリした人物だと思っていたところに、いきなり「～な」ですからね（笑）。

新納：ボイス収録で語尾をどう発音するんだろうって思っていたんですが、ハース役の関 智一さんが全然違和感なくやっていて、ああ、こういうキャラクターなんだと悟らされました。ハースはエンディング間際のイベントが素晴らしいので、ぜひ見ていただければと思います。

タイロン一家解散までに登場する バトル可能なランカーリスト

ゲーム開始時からタイロン一家解散までに登場する54人のランカーの順位、名前、武器、主な居場所、入手スキルを一挙公開。まだ戦っていないランカーがいるなら、これを参考に挑んでみよう。なお、物語の進行に応じて、複数回対戦することになるランカーがいる。なかでも94434位のトレンスは、戦うたびにバトルスタイルが変化する特殊なランカーとなっている。



◀ランカーのなかには、特定の修練やイベントの途中、または達成後に戦える者がいる。修練はできる限り達成しておこう。



◀現在戦えるランカーがわからない場合は、闘技場にいる男の2人組に聞こう。一部のランカーの情報を提供してもらえる。



95001位
最弱ランカー
ポッド
武器：両手剣
主な居場所：ガンドアの大橋
入手スキル：ヒーリング
—



91741位
鉄壁の番人
ソシオ
武器：片手剣
主な居場所：リブラ森林
入手スキル：—
—



88821位
敏速の戦乙女
ノーチェ
武器：二刀流
主な居場所：マイヤールの森
入手スキル：ネクストXIII
—



94738位
槌で語る男
ピンザー
武器：ハンマー
主な居場所：トーロ荒地
入手スキル：—
—



90435位
家族を背負う漢
ホフマン
武器：両手剣
主な居場所：闘技場控え室
入手スキル：HP+25
—



87054位
絶対規則厳守
リオネル
武器：ハンマー
主な居場所：マイヤールの森
入手スキル：ATK+3
—



94434位
世話焼き
トレンス
武器：片手剣
主な居場所：下区：ランカー居住区
入手スキル：ディフェンド
ハイガード※1



89629位
寡黙な虎
ギル
武器：篭手
主な居場所：リブラ森林
入手スキル：伏虎掌
—



85679位
プリンスハンター
プリシラ
武器：両手剣
主な居場所：下区：ランカー居住区
入手スキル：DEF+1
—

※1　2回目のバトルで入手

新納一哉のゲーム制作は シーンイメージの構築から始まる

――では次は、新納さん自身のことについてお聞きしていきたいと思います。新納さんが、この業界に携わることになったきっかけとは何でしょう？

新納：僕が子供の頃ってゲームがあまりありませんでした。ゲームセンターのゲームがすごいかっこよく感じる時代で、ファミコンが出て間もない状況。僕はもちろんその頃からゲームが大好きでした。そんな僕が興味を示したのが、マイコンベーシックマガジン。ゲームプログラムの投稿雑誌なんですが、これにハマっていたんです。小学校3年生の頃にポケットコンピュータという比較的簡単にデータのプログラムが組めるというマシンを親にねだって買ってもらい、プログラムを書き始めました。僕が初めて作ったのはスゴロクゲームなんですけど、この手のゲームって今になればわかるんですけど、演出が重要なんですよね。だけど、僕が作ったのはサイコロを振って進むだけのものだったので、友達から超つまらないって言われちゃったんです。そのスゴロクゲームがつまらないのはなぜなのかと思い始めたのが、この業界に携わることになったきっかけです。あの頃って、ゲームが好きな人はゲームを作るというのも、1つの選択肢として入っていた時代だったんですよね。

松川：私はその頃、デパートの屋上で『アイスクライマー』とかで遊んでましたけどね（笑）。

――新納さんがゲームを作るうえで、一番大事にしていること、意識していることはどんなことですか？

新納：ボタンを押した感じがするゲームにするように意識しています。タッチペンにしろ何にしろ、意図して接触して、そのレスポンスが音とか画面に返ってくるというのがゲームだと思っているので、そこが抜けてしまうとどんなに出来がいいものでも正当な評価はされないと思うんです。例えばボタンを押したとき、ピロンとか音が鳴らずにウインドウが閉まるとすごく気持ち悪いと思うんですよ。どれくらい気持ち悪いかというと、レビューでスコアをつけたときに100点のものが75点に下がるくらい。だから『ラストランカー』でも、そこは気をつけました。ボタンを押した瞬間に斬るという感覚にするとか。ボタンを押したときのレスポンスで雰囲気は一変すると思うので、何より大事だと認識しています。



互いに違う道を歩んできた親友同士が、河原で剣を交えるというシーンが欲しかった（新納）

――新納さんのゲーム作成の手順を教えてください。

新納：結構多いパターンだと思うんですが、僕は一番やりたいシーンイメージからゲームを構築します。例えば本作なら、互いに違う道を歩んできた親友のジグとファズが、河原で剣を交えるみたいなシーンがほしかった。じゃあ、このシーンを作るためには何が必要なのか、という感じでイメージを膨らませていくんです。

――尊敬しているゲームクリエイターは誰ですか？

新納：ちょっと自分の口から申し上げるのはおこがましいのですが、宮本茂さんとアトラスでお世話になった橋野桂さんを尊敬しています。僕は自分のことを叱ってくれる方が大好きで、このお2人はお父さんのように僕に説教をしてくれた方々なんですよ。

――では、今までプレイしたゲームのなかで、これは本当におもしろいと感じたゲームはなんですか？

新納：う～ん、いろいろあるのですが、正直、一番おもしろいと思っているのは1作目の『バイオハザード』です。

松川：ありがとうございます（笑）。

新納：最近だと『マリオギャラクシー2』もイチオシですね。これらはおかしいと思うくらい出来がいいと思いますよ。『バイオハザード』なんて今でも遊んでいますから。ゲームを立ち上げると何気なく1日に軽く1周する、みたいなことをやっちゃうんですよね（笑）。何回でもハードを変えて移植してもらいたいです（笑）。



83024位
首都に吹く辻風
ヤヨイ
武器　二刀流
主な居場所　下区：商業区
入手スキル　ATK+1
—



78686位
タイロン一家の左足
バッス
武器　片手剣
主な居場所　タイロン租界
入手スキル　パワフル
—



76434位
ハーレムを夢見る男
ゾンマ
武器　篭手
主な居場所　下区：商業区
入手スキル　DEF+2
—



73188位
天下夢想
ワスター
武器　両手剣
主な居場所　ドネイ回廊
入手スキル　ウォークライ
—



71516位
噛み付く番犬
プロポ
武器　片手剣
主な居場所　ガンドアの大橋
入手スキル　チャクリング
—



81244位
倒れる時は前のめり
ヨア
武器　両手剣
主な居場所　トーロ荒地
入手スキル　タイフーン
—



78628位
武器屋の名物店長
シャルネ
武器　ハンマー
主な居場所　下区：商業区
入手スキル　ATK+2
—



73692位
タイロン一家の右足
ピンス
武器　手投弾
主な居場所　タイロン租界
入手スキル　—
—



72509位
恋する正拳突き
ユミール
武器　篭手
主な居場所　ドネイ回廊
入手スキル　喰フ拳
—



70023位
彼方から来た異人
マイケル
武器　短剣
主な居場所　下区：ランカー居住区
入手スキル　インジェクト
—



79460位
皮肉な拳闘士
ベイガー
武器　篭手
主な居場所　下区：ランカー居住区
入手スキル　奥義「百陀虎掌」※2
—



78276位
悪夢に愛された女
ウネルマ
武器　篭手
主な居場所　ベリエ街道
入手スキル　巴受け
—



73682位
いつだって毒見担当
グルトン
武器　短剣
主な居場所　リブラ森林
入手スキル　—
—



71659位
タイロン一家の膝
グレコ
武器　槍
主な居場所　タイロン租界
入手スキル　—
—



69110位
封殺の武士
ルーク
武器　刀
主な居場所　下区：闘技場前
入手スキル　HP+50
—

※2　2回目のバトルで入手

本作の楽しみは戦いの軌跡を思い起こせるランカー図鑑

——では、そろそろまとめに入りたいと思います。『ラストランカー』はぜひここを見てほしいという新納さんのイチオシポイントはどこでしょうか？

新納：たくさんのキャラクターがいて、たくさん戦ってきた。その軌跡がこのゲームの楽しみだと思うので、ぜひランカー図鑑を見てほしいです。発売から2週間経つ今なら、クリアまで辿り着いた人も少なくないと思います。ランカー図鑑を見て、こんなヤツもいたなぁと思い出深く見てもらえると楽しいと思いますよ。きっとそこからお話も思い出していただけると思うんです。シリアスな話の途中でおかしなヤツを倒しちゃったよな、とか。同窓会名簿を見るような感覚で見ていただきたいですね。

松川：クリア後なんですが、雑誌や公式サイトで公開されるパスワードを闘技場で入力すると、新納さんがフルチューンナップした真七騎士＋真ベイガーと戦えるお楽しみ要素があります。新納さんの挑戦状みたいなものですので、ぜひ挑んでみてほしいですね。

新納：個人的に真ベイガーは楽しめると思います。どう楽しめるのかは、プレイして確かめてみてください。

松川：また、本編とは関係ないですが、合鍵イベントもオススメです。マキスやリドといったキャラクターを、今より身近に感じられるイベントの数々も魅力的ですが、好感度が一定以上溜まると、このイベントでしか手に入らないレアなアクセサリが入手できるのもおいしいです。

新納：合鍵イベントで入手できるアクセサリはユニークなものも多いので、これをつけてシリアスなシーンを見てもらうと予想以上に楽しいと思います。

松川：バトルが楽になるようなものもあるので、それだけでもイベントを見る価値は十分にありますね。

新納：ちなみにオススメの合鍵イベントはファズです！

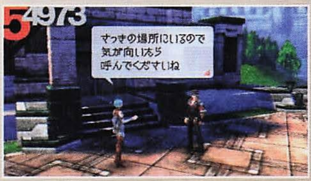
松川：えぇ～と、それは……（笑）。実際にそのイベントを見てもらえるとわかると思いますが、あくまでも新納さんの趣味ということでお願いします（笑）。私個人のオススメはというと、マキスのイベントです。ぜひ最後まで見てください。あれは泣けますよ！

——最後に、読者に向けて一言お願いします。

新納：ちょうど発売から2週間。最強になれた方もたくさんいるのではないでしょうか？　最強になれなかったプレイヤーが、もう1回冒頭のカンタレラを旅立つシーンを見たいと思えるお話や世界観、バトルを目指しました。「ラストランカー」になったあと、ぜひもう一度ニューゲームで本作を楽しんでいただけたらと思います。

CHECK!! 合鍵を渡すことでイベントが発生!!

ジグが個室に移ったあと、宿屋の「暁の間」にいる女性と会話すると合鍵がもらえる。合鍵はマキスやリドなど特定のキャラクターに渡すことが可能。合鍵を渡したキャラクターは、物語の進行に応じてジグの部屋を訪れるようになり、そこでの会話の選択肢によって友好度が上昇。それが一定値まで上がるとレアアイテムをくれるので、たびたび自室に行くようにしよう。



◀特定のイベントをクリアしないと、合鍵が渡せないキャラクターもいる。

新納さんに聞く！『ラストランカー』に関する喜怒哀楽エピソード

喜 ▶▶▶ **新納**：マスターの完成後に完成披露会が予定されていたんですが、マスターの完成と完成披露会のどっちが先か、という切羽詰まった状況だったので、無事終われて嬉しかったです。正直、誰かが妥協したらこんな場はなかったのかなと思いました。開発に携わった全員が、やれるかぎりがんばって、その先に完成披露会という場を設けていただけたのが凄く嬉しかったです。

怒 ▶▶▶ **新納**：マスター完成前の追い込みの時期に目の病気になったことです。一週間くらい目が開けられず、たくさんの人にご迷惑を掛けたので、自分自身に怒りが込み上げて来ました。
松川：あのときは私とプロマネの葛野が代行チェックしましたね。
新納：本当にすみませんでした。でも、あのとき松川さん達にチェックを代わってもらえなかったらと思うと、ゾッとしますね。

哀 ▶▶▶ **新納**：当初は十騎士を予定していた頂点に君臨するランカーが、さまざまな事情により七騎士になったことです。愛着を持っていたキャラクターが消えていくのは、哀しいことですね。
松川：それは私も哀しいです！　私が海外出張に行っている間に、勝手に十騎士が七騎士に変わっていたときは衝撃的でした（泣）。
新納：次回作が作れたら、ぜひ登場させてあげたいです！

楽 ▶▶▶ **新納**：マスター完成の3日前のことです。疲れのピークを通り越してハイになっているときに、ノリでスキルのエフェクトを追加したり、システム的に存在していない敵を組み込んだりと、無茶をやったんです。あの瞬間は楽しかった！　最後の3日でいきなり演出や仕様がモリモリ増えたわけですから、冷静な頭で考えると、なんて無謀なことをしたのかと、ゾッとしますけどね（笑）。


67367位
泣き顔の暗殺者
ウォーレン
武器 短剣
主な居場所 ウィルゴー砂漠
入手スキル 死地二復回ス
—


62352位
153センチの姉御
タルナーダ
武器 二刀流
主な居場所 下区：商業区
入手スキル エアレイドⅡ
—


56114位
不動の風来坊
フェオン
武器 両手剣
主な居場所 下位ランカー居住区
入手スキル ×強化ガード
—


52246位
ダンドーンの嫡男
ルシオ
武器 片手剣
主な居場所 リブラ森林
入手スキル ジャストガード
—


33962位
弓を抱く乙女
チッタ
武器 弓
主な居場所 上区：噴水広場前
入手スキル —
—


66852位
租界の絶叫アニキ
モルト
武器 両手剣
主な居場所 タイロン租界
入手スキル △カウンター
—


61027位
トサカ頭のケンカ売り
リド
武器 角材
主な居場所 タイロン租界
入手スキル 死地二憤撃ス
—


55640位
蛇眼の守護者
ハッサン
武器 銃
主な居場所 ガンドアの大橋
入手スキル ヘルFIRE
—


34895位
美学を貫く一本槍
ナルソス
武器 槍
主な居場所 上区：噴水広場前
入手スキル —
—


32984位
やんちゃな問題児
ギョック
武器 篭手
主な居場所 トーロ荒地
入手スキル □ブレイク強化
—


65268位
情熱のシニヨン
ケリー
武器 短剣
主な居場所 下区：商業区
入手スキル Bハンター
—


56896位
幸運を射抜く者
クロヴァ
武器 弓
主な居場所 下区：ランカー居住区
入手スキル チャージEB
—


54973位
屈折なき直線
イブキ
武器 二刀流
主な居場所 下区：ランカー居住区
入手スキル —
—


34318位
心に乙女を飼う獣
イザベラ
武器 ハンマー
主な居場所 上区：噴水広場前
入手スキル ハガネソウル
—


27364位
呼吸するアンティーク
ギュスタブ
武器 槍
主な居場所 ウィルゴー砂漠
入手スキル —
—

CHECK!! 闘技場でパスワードを入力すれば、超強力な戦士達と戦える!!

ここではゲームクリア後に戦える、新納さんがフルチューンを施した真センゴクと真ベイガーの攻略情報をお届け。『ラストランカー』のテーマである“最強。その先へ。”に恥じない実力を持つ強敵ぞろいなので、ぜひ一度挑戦してみてほしい。戦う手順は、クリアデータをロードして、闘技場の赤い服の受付嬢と会話し、そこで特定のパスワード（右の表参照）を入力すればOKだ。パスワードは他にも存在するようなので、今後の情報に注目だ。



◀これらの真七騎士を倒すと、勝利した証として、それぞれのキャラクターにちなんだコレクターズアイテムを入手することができる。

■パスワードで戦える超強力な戦士達

対戦相手	パスワード
真ゼブリラ	Dooh!GoGoGo!
真ノーマ	TheBeautyDog
真センゴク	MurakumoKen3
真ベイガー	ByeByeSenpai

VS. 真ベイガー

脅威の5連撃によるブレイクに注意!!

最も警戒が必要なのは、こちらのブレイクゲージが約1/4以下になると頻繁に出してくる5連撃。ベイガーの武器は篭手なので、あっという間にブレイクゲージが削られてしまう。ブレイクされることを念頭において早期回復に努めるか、ガードスタイルの場合は「ハイガード」などでしのぐといった対策を立てないと一気に倒されるので注意しよう。また、ベイガーはHPが約1/3になると「泥受け」によるカウンターを放つようになるので、「ハガネソウル」は必ずスキルに組み込んでおくこと。なお、こちらの攻撃は敵をブレイク状態にして、「ダブルエッジ」を放つというパターンを基本にしていくのがオススメ。どのスタイルにも組み込めるうえに、威力も絶大なので非常に使い勝手がいい。



▲バトル開始と同時に「泥拳秘孔突」でHPスリップの状態異常を仕掛けてくる。回復は早めに行うように心がけよう。

▼ベイガーの奥義は、◎△□×（同時出現）→◎連打で破れる。入力時の制限時間が短いので、あらかじめ覚えておこう。



VS. 真センゴク

「破の型」「震の型」を確実に見切れ！

高い攻撃力を誇り、ガードするとHPが1になる「破の型」、ガードしないとHPが1になる「震の型」の2つのスキルを頻繁に使ってくる。どちらの技も溜めなしで出してくるので、発動前に潰すことは出来ない。ガードするかどうかを見極められないようだと、HP回復系スキルが底を尽いてしまうので要注意。なお、真センゴクの通常攻撃は単調な2連撃なので「ジャストガード」が比較的狙いやすい。使いこなせれば格段に攻略が楽になるので練習するのも手だ。ちなみに、こちらの攻撃は真ベイガー戦と同様に、ブレイクしたところに「ダブルエッジ」を放つのが効果的。ゲームクリア後はSPゲージが10になり篭手の3連撃が可能となる。格段にブレイクしやすくなるのでスタイルの1つは篭手を選ぶのがベター。



▲「一分一厘」はガードしても甚大なダメージを受けるので、「伏虎掌」などの出が速い技で発動前に潰しておきたい。

▼真センゴクの奥義は、×連打→◎連打→△連打→□連打で破れる。ここで失敗するともったいないので冷静に。

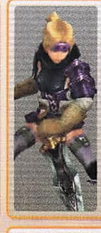




24812位
激情の戦乙女
リリア
武器　片手剣
主な居場所　ガドモール水源
入手スキル　HP+75
—



22615位
強さを渇望する男
ビャッケ
武器　篭手
主な居場所　カドモール水源
入手スキル　ヘッドバッド
—



18185位
東雲に躍動する忍び
アーニャ
武器　短剣
主な居場所　マイヤールの森
入手スキル　DEF+3
—



9245位
右に銃把、左に取説
スカリー
武器　銃
主な居場所　ラ・キット遺跡
入手スキル　クールダウン
—



8位
鋼の侠客
タイロン
武器　ハンマー
主な居場所　タイロン租界
入手スキル　奥義「スターボマー」
—



24299位
清閑な戦乙女
ロビーナ
武器　弓
主な居場所　ガドモール水源
入手スキル　スナイPNG
—



21517位
矢の雨をまねく狩人
ニコール
武器　弓
主な居場所　ケーブルカーの駅
入手スキル　EXPハンター
—



14375位
ふわ髪斬り伏せガール
パルピェーダ
武器　刀
主な居場所　上区：高級武具店
入手スキル　—
—



8993位
砂の国からきた娘
ナージャ
武器　槍
主な居場所　カルキノス荒地
入手スキル　死地二丹動ス
—



5位
美と呪の探求者
ノーマ
武器　魔法
主な居場所　?
入手スキル　—
—



23757位
野獣戦士純情派
ゴンザレス
武器　ハンマー
主な居場所　タイロン租界
入手スキル　×ブレイク
—



19349位
ザ・オレサマ
ゲーニー
武器　両手剣
主な居場所　下区：商業区
入手スキル　ボンバーラン
—



13537位
勝率1割の博打王
アヴァール
武器　片手剣
主な居場所　ラ・キット遺跡
入手スキル　ダメージアップ
—



7890位
狂える剣獣
ファズ
武器　両手剣
主な居場所　?
入手スキル　ダブルエッジ
—



?位
運命を知る女
イゴリダ
武器　短剣
主な居場所　?
入手スキル　ベノマSHT
—



ミステリーの名手に聞く、『ゴースト

Vol.1 ステージ＆仕掛けのツクリカタ

巧氏のコダワリとヒラメキのルーツとは？

傑作AVG『ゴースト トリック』はいかにして生まれたのか？ 巧ディレクターが目指したものと、発想の原点とは？　初公開となる開発資料とともに、その舞台裏に迫っていく。

『ゴースト トリック』
ディレクター
巧舟（たくみ しゅう）

本作のシナリオとゲームデザインを担当したディレクター。ミステリーを作りたくてカプコンに入社したほどミステリーが好きで、『逆転裁判』シリーズの生みの親（シナリオ、ゲームデザイン、ディレクションを担当）。

インタビューのお相手は、開発の陣頭指揮をとった巧ディレクターと、氏のパートナーとして開発を支えた竹下プロデューサー。今回は物語の舞台となるステージと、本作の重要な構成要素である仕掛けのツクリカタをうかがった。

『逆転裁判』ではできなかった新たなミステリーの手法とは？

――まずは本作の開発の経緯について教えてください。

巧氏（以下、敬称略） そもそもの発端となる企画を考え始めた時期は、GBA版『逆転裁判3』でシリーズが一段落した2004年の1月頃でした。次の完全新作として構想した企画が、『ゴースト トリック』の原型となるものだったんです。

竹下氏（以下、敬称略） 実際にはDSでも『逆転裁判』シリーズが展開することになり、巧はDS版『逆転裁判 蘇る逆転』や『逆転裁判4』の開発を行うことになりました。それらを作り終えた2007年頃から、あらためて本格的に今の形の『ゴースト トリック』のプロジェクトが再開したという流れですね。

巧 出発点の1つは2004年に書いた「■幽霊くん」というメモで、内容は「自分が幽霊くん。殺された。その犯人を捜す。」というものです。それとは別に「マンション」という企画案があって、これはマンションをスパッと輪切りにしたようなゲーム画面で、そこでちょこまかと動き回るちっちゃな住人達をのぞき見するような企画でした。ある住人は、毎週新しいネコを拾ってきて、古いネコを捨ててくる……なぜ？　といった、"事件"ではなく"人間"そのものに潜む謎を探っていく感覚で、それらがしだいに連鎖していき、やがてはマンションすべての住人を巻き込んでいく……と、そこまで考えて悩んだのが、主人公をどんな設定にするかでした。ある意味で"神サマ"のように住人の生活に介入できる存在を考えていった際に、先ほどの"幽霊くん"がつながって、『ゴースト トリック』の核となるイメージが見えてきたんです。

――2004年の出発点から2007年の再始動までの3年間で、その企画内容は変わっていったのでしょうか？

巧 この3年間は『逆転裁判』に全力投球だったので、『ゴースト トリック』のことはまったく考えてませんでした（笑）。ただ、『逆転裁判』でやってなかったことや、できなかったことを表現するための新しいミステリーを作りたいという気持ちは、その間により強くなった気がします。具体的には、殺人事件が起こってそれを解決するのではなく、キャラクター自体が何か事件や謎を抱えていて、そんな彼らの運命がつながっていく、いわゆる"群衆ミステリー"ですね。だから、『ゴースト トリック』では多くの登場人物の人生を垣間見て、それがつながっていくというシナリオ構成を強く意識しました。

――ゲームシステムも変わっていったんですか？

巧 「トリック」というアイデア自体は初期からあったものですが、最初はもっと違うイメージで、だんだん霊のパワーが上がっていって大きな物にとりつけるようになって、最終的に人間もあやつれる、なんて案もありましたね。そういった成長要素のようなものは複雑な感じがして、もっとシンプルに「トリック」と「アヤツル」だけでゲームを構成したほうが、プレイヤーが物語に集中できるんじゃないかと、煩雑な要素をそぎ落とした結果が2007年バージョンです。

――そこから現在の完成形に至るまでで、最も大きかったターニングポイントはどこですか？

巧 大小いろいろありますが、テストでゴミ捨て場とカノンの部屋を作ったときに大きな変化がありました。そこで仕掛けの作り方を試行錯誤していたんですが、意外と難易度が高かったようで、もっとヒントが欲しいという意見が出たんです。それまでは主人公1人で行動する作りだったんですが、そこにヒントをくれるパートナー的な存在を作ることになって。じゃ、誰がヒントをくれるのかと考えたとき、死者と一緒に過去に戻れて、会話ができるようにしようという案が出ました。カノンの部屋の場合は犬のミサイルということで、犬がしゃべるってどうなの？（笑）みたいな話も出たんですけど、それでもいいかなと。「このゲームは、そういうゲームでいいよね」とスタッフの間で固まった意味でもターニングポイントでしたし、難易度のバランス調整の意味でもターニングポイントでした。さらに、死者とのかけあいが入ることによってシナリオの厚みも一気に増して、キャラクターの個性も出しやすくなったので、この「死者との会話」のシステムができたときが、今の『ゴースト トリック』のカラーが決まった瞬間だったのかもしれません。

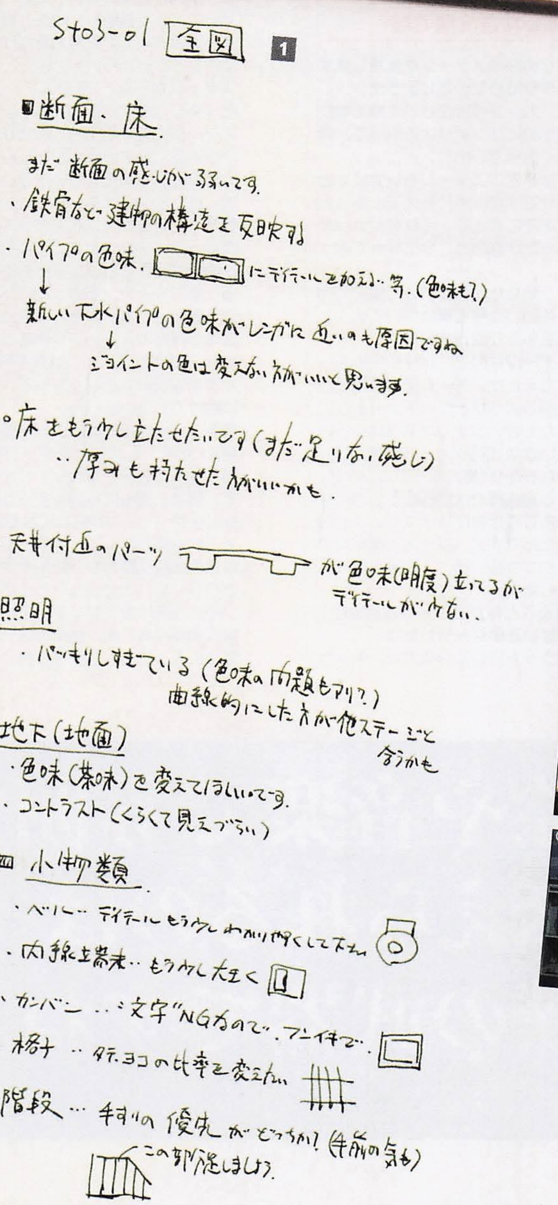
ゴースト トリック

DS	発売中（6月19日発売）	¥5,040（税込）
	ジャンル	AVG（ミステリー） 謎解
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数：1人用

傑作AVG完成までの軌跡

GHOST TRICK™
ゴースト トリック

『ゴースト トリック』のツクリカタ



1 手書きで書かれた背景への修正指示

本作の開発は、あらゆる部分について巧氏自らがチェックを行ったという。その細かさや具体性を示すのが、この1の資料だ。これはあるステージの背景に関する修正指示で、修正の理由や意図が手書きでしっかりと書かれている。このように、文字で修正相談を行うこともあれば、絵を描いたり身振りを交えたりして、表現を伝えることもあったという。

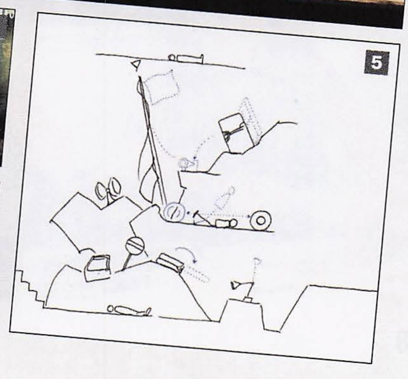
2～5 ゴミ捨て場の初期デザインと仕掛け案

特にデザインが難航したという、ゴミ捨て場の初期案。2は最も初期に作られたもので、最終的なゲーム画面とは雰囲気や色使いが大きく異なる。3と4も開発中のデザインで、インタビュー中の巧氏のコメントとあわせて、電話ボックスやドラム缶の色使い、質感、位置の変遷に注目してほしい。5はゴミ捨て場の地下の仕掛け案で、オブジェクトの動きを含めて仕掛けが考えられていることがわかる。


2


3


4


5

世間一般の流れとは違う とんがりまくった開発スタイル

――『ゴースト トリック』のグラフィックは、色使いや奥行きの表現が非常に独特で、実際に遊んだユーザーの間でも大きな話題になっています。この独特のグラフィックは、どのようなコンセプトのもとに作られていったのでしょうか？

巧　公式サイトのコラムでも書いてますが、グラフィックデザインのポイントを簡単にまとめると、「いっさい“立体感”を表現しない、フラットな世界」「色彩については、“グラデーション”を使わないシンプルなタッチ」「背景は、いっさい“文字”を使わないルール」ですね。とにかく、僕が全部チェックして監修するという流れだったので、ステージからキャラクターまで1つ1つ、スタッフと相談や修正を重ねながら作っていきました。

竹下　すべてを巧がチェックして、ジャッジするという作り方です。ある意味、魂がゲーム内の世界に入っていって、そこの住人であるかのように、1つ1つ作っていく感じがしましたね。1人で世界観を組み立てていく過程とは、こういうことなのかと驚きました。

巧　基本的には、僕のほうでキャラクターのモーションのコンテを描いたり、演出が必要なシーンのコンテを描いたりしました。やっぱり、作ってもらうスタッフに無駄な作業をさせるわけにはいかないですから。特にキャラクターの動きはすべて、どんな細かいモーションについても、まずは絵を描いて打ち合わせをしてから、実制作に入る形でしたね。

竹下　普通に歩くモーションくらいじゃないですかね。イラストを描かずにモーションを作ったのは。

巧　特に重要で大きな見せ場となるシーンの絵コンテは、自分で描いてますね。

竹下　最近のゲームは部門別にメイン担当がいたり、アートディレクターがいたりするものですが、今回はすべて巧がやりました。世間一般の流れからすると特殊だと思うんですけど、どちらが正しいという話は別じゃないですか。そういう意味では、非常にとんがった作り方をしていたのは間違いないですね。だからこそ得られた個性や雰囲気は、グラフィックだけでなく、ゲーム全体から感じられると思いますよ。

――具体的にステージをデザインして、そこに仕掛けを加えていく流れはどのようなものだったんですか？

巧　まずはシナリオを考えて、その流れでどんなステージにするかを考えます。その段階で決めるのは、例えば“ゴミ捨て場”という場所のイメージだけで、まだ外観やオブジェクトはほとんど考えてません。次に仕掛けのアイデアを考えます。自分にだけわかるようなメモのレベルで文字で書いていって、それがまとまってくるとラフスケッチを描いて。後半の仕掛けは、助っ人のプランナーの力を借りています。具体的なグラフィックデザインは、そこからですね。

竹下　開発途中にはいろいろな試行錯誤がありましたけど、最終的には方眼紙のようなシートで、ステージの指定書を作っていく形になりました。

巧　最初はフリーハンドの絵で「ココからココは届きます」みたいにお願いしていたんですけど、ステージの担当からもっと厳密にしてくれないと困る、という話が出て（苦笑）。その指定書は、若手のプランナー達が全部作ってくれました。ありがとう！

竹下　作り方の手順1つとっても、オリジナル作品ならではの苦労はたくさんありましたね。

何もかもが試行錯誤の日々？ 何度も作り直したゴミ捨て場

――ゲーム中にはかなりの数のステージが登場しますが、どのステージから作り始めたのでしょうか？

竹下　先ほど話に出た、カノンの部屋とゴミ捨て場から作り始めました。基本的にはシナリオに沿って、登場順で順々に作っていく流れでしたね。

巧　そういった意味では、どのステージもシナリオと密接にからんでいるわけですが、逆に考えるともっととんでもないステージを先に考えて、それをシナリオにつなげるやり方もあったかなあと、今になって思ったりしますね。

竹下　ただ、最初に作り始めたからといって最初に完成するわけではなく、特にゴミ捨て場については、ものすごく難航して、何度も作り直しました。

巧　オープニングのステージなので、かなり悩みましたね。シナリオ的なツカミとか、ゲーム開始直後だから、どこまで状況を説明しようかとか。チュートリアルの要素も必要だし。たしか、シナリオは3回くらい書き直してるんじゃないかな。電話ボックスの位置も、地上になったり地下になったり（笑）。オープニングは、最初に書いたシナリオと完成稿では全然違うものになっているので、それに応じて仕掛けやオブジェクトもどんどん変わっていったんですよ。ゴミ捨て場担当のスタッフには、本当にかなり長い間、ゴミ捨て場ばっかり作ってもらってましたね。

竹下　シナリオ面もさることながら、ドラム缶の色1つとっても、一筋縄ではいきませんでしたね。

巧　背景の色使いをフラットにしているので、キャラクターのカラーとのマッチングが難しかったんですよ。たとえば、赤い髪のリンネが赤い背景の前に立つと見えにくいから、ここの背景に赤は使えない、とか。でも、背景に置いてあるものは動かせるので、目立たないとダメだし。演出や仕掛けとの関係性も含めて、色の使い方はかなり意識しています。

――ゴミ捨て場のほかに難航したステージや仕掛けはありましたか？

巧　担当した部門によって違うんですけど、プログラマーにとって難航したのは、管理人室だと聞いています。僕はアイデアを考えるだけでしたが、それを実際に作ろうとしたら、ものすごく大変だったみたいです。スタッフからは、“魔のステージ”と呼ばれていました（笑）。実際に遊んだ方にとっては、なんでもないステージに見えるかもしれませんが、いろいろな仕掛けが同時に動く可能性があったりとか、プログラム的には最後まで調整していたという裏話があり、ある意味、思い出深いステージでしたね。

竹下　どのステージも、作っていくなかでいろいろと変わっていきました。カノンの部屋も初期案と比べて、仕掛け自体が変わった部分もありますし。

巧　窓にカーテンがあったのがなくなったりと、けっこう変わってます。あとはやっぱり、最終ステージを含めた終盤のステージや仕掛けは、とにかく大変でしたね。前半のステージは僕が考えていたんですけど、さすがに追いつかなくなって、後半はほかのスタッフに助けてもらいました。

竹下　仕掛けを考えるのが得意な人ということで、『宝島Z』のチームにいたスタッフを呼んだんです。

巧　後半のステージはシナリオ的にもクライマックスで、調整と演出に時間を使うわけです。だから、後半ほどスケジュールが苦しくなる部分があったんですよ。そんな事情もあって、ステージの広さや仕掛けの規模などの調整は難しかったんですけど、そのスタッフはあらかじめ、スケジュールに応じて規模を変更しやすい形に仕掛けをデザインしてくれたんです。あれは非常に助かりました。後半のステージの仕掛けは、作るほうにとっても、なかなか歯ごたえがありましたよ。

竹下プロデューサーから見た巧氏の人物像

――巧さんに対する第一印象は？

竹下　この仕事でかかわるまでは面識がなかったんですよね。

巧　僕のほうは知ってましたよ（笑）。

竹下　またぁ～（笑）。立ち話くらいはしたかもしれませんが、面識はあまりなく。一緒に仕事をした印象としては、そんなに裏表がなく、物作りや表現したいものに対するこだわりがすごく強い人だなあと感じました。ゲームデザイナーでありながら、同時に物書き、ストーリーテリングもできるというのは、カプコンでもあまりいないタイプのクリエイターですね。

巧　第一印象はどうでしたか？　なんの印象もなかったのかな（笑）。

竹下　じゃあ、第一印象はすごく丁寧だったのに、それがまさか、こんなにくだけてクダを巻くようになるとは……とか？　これくらい言ったほうがおもしろいのかな(笑)。でも、本当にめっちゃいいヤツという印象ですよ。

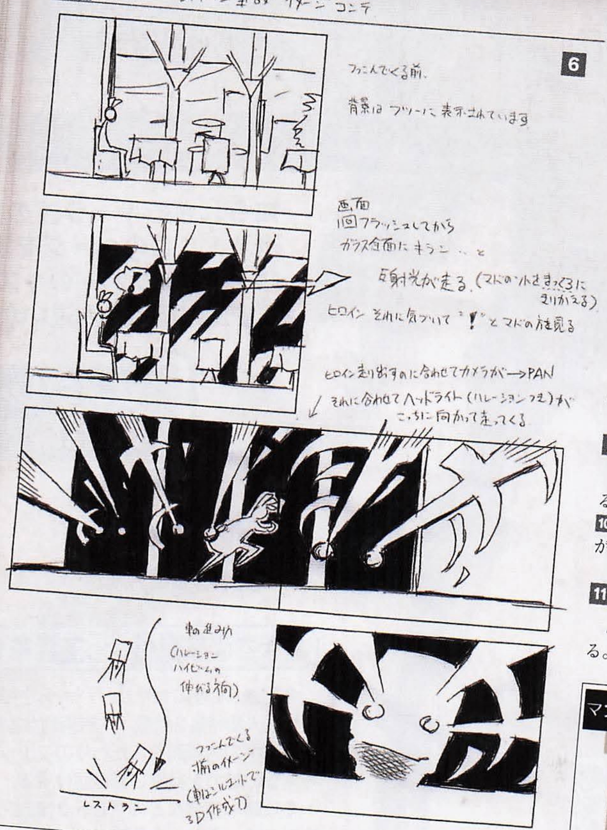


『ゴースト トリック』プロデューサー
竹下博信
代表作は『ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター』、『宝島Z』など。



絵や音楽で雰囲気を伝えられるのは僕の武器ですね。（巧）

◀マンガ家になりたくて絵を描いたり、ギターが好きで音楽をやったりしてきた巧氏。それらの経験は、ゲーム作りに大きく生かされているという。



6 レストラン事故のイメージコンテ

巧氏自身が描いたコンテで、このほかにもムービー的なシーンはすべて巧氏が担当したという。ヘッドライトの動きを示すために書かれた上面から見た車の動きを含めて、非常に細かく指定がされている。ちなみに左上に書かれた「TAKUMI」のヘッダーは、巧氏専用のシートであることを示しており、『逆転裁判』時代からずっと愛用しているそうだ。

7 8 マダムの部屋の仕掛け案

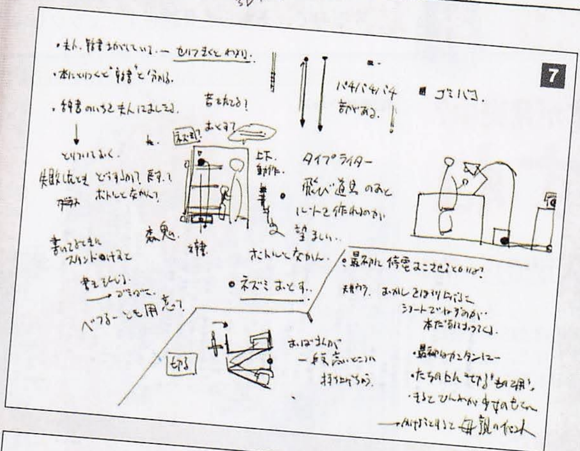
巧氏が仕掛けを考える際に作ったもの。順番としては、まず7のようにアイデアをメモして、それをまとめる形で8のようにイラストを描いて、整理していく流れとなる。7の段階は思いついたことをひたすら書いていくとのことで、ゲーム中に生かされているアイデアも多いが、幻のアイデアも多く書き残されている。

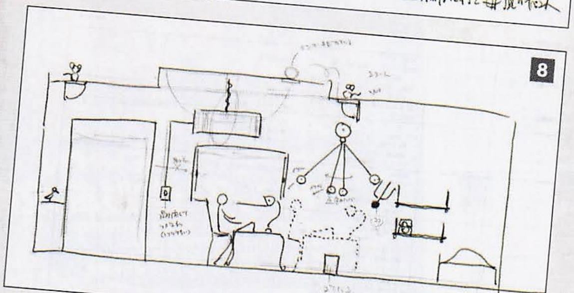
9 10 カノンの部屋の指定書と仕掛け案

カノンの部屋に関する資料で、9はインタビュー中でも話題に出ている、「トリック」を使う際の距離を判別しやすいように作られた指定書。10は仕掛け案で、ソファーの後ろのヨロイ戸がキーになっていたようだが、右上に書かれた「不自然」との指摘のためか、変更になっている。

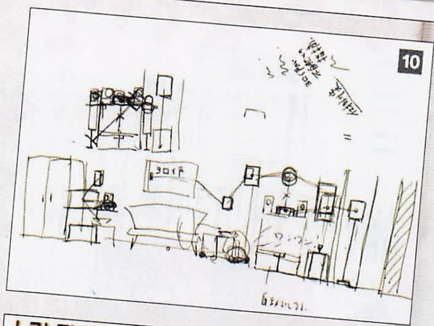
11 レストランの指定書

これも9と同様、移動する際の距離がわかりやすいように示されている。実際のゲーム画面とかなり近いが、オブジェクトが若干違う。





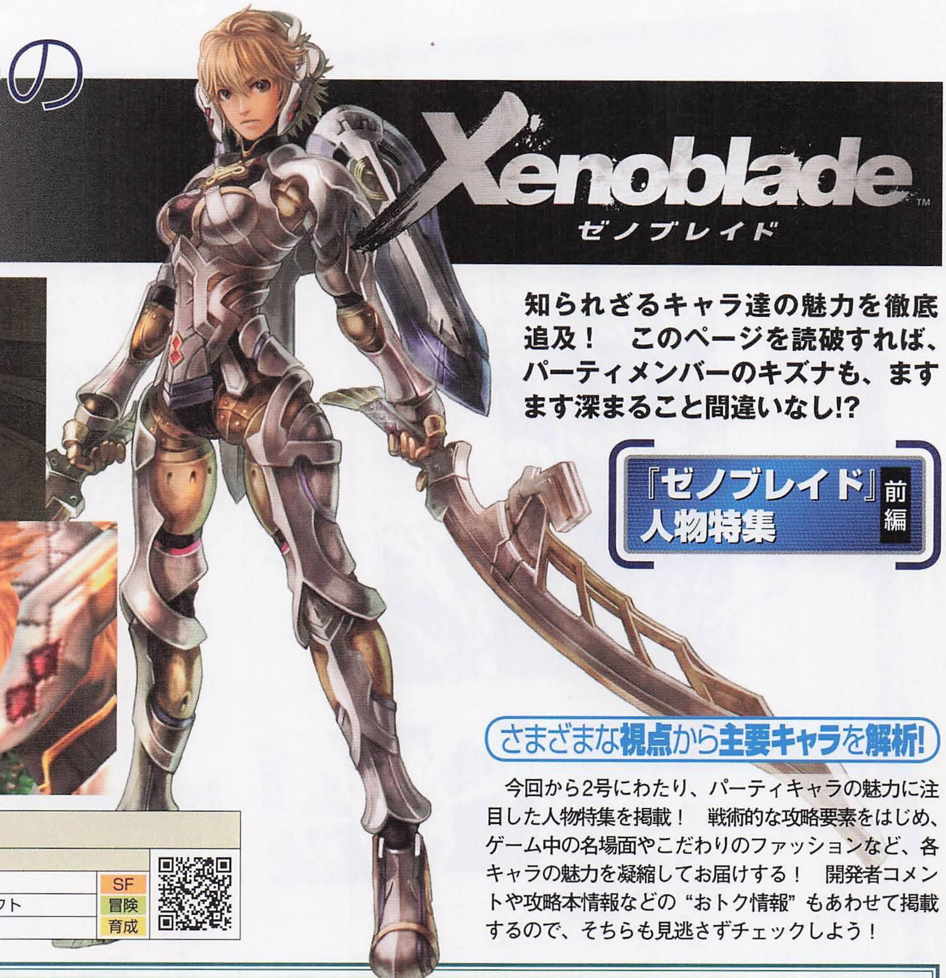


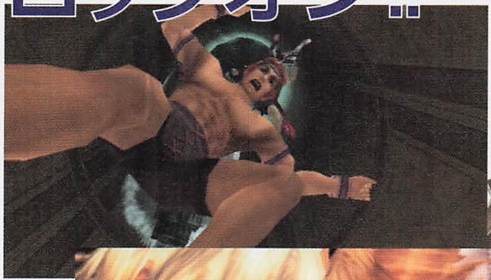




▶▶次回（8/20発売）は秘蔵の設定画とともにキャラクターとシナリオの秘密に迫る！

キャラクターの魅力にロックオン!!







知られざるキャラ達の魅力を徹底追及！　このページを読破すれば、パーティメンバーのキズナも、ますます深まること間違いなし!?

『ゼノブレイド』人物特集 前編

さまざまな視点から主要キャラを解析!

今回から2号にわたり、パーティキャラの魅力に注目した人物特集を掲載！　戦術的な攻略要素をはじめ、ゲーム中の名場面やこだわりのファッションなど、各キャラの魅力を凝縮してお届けする！　開発者コメントや攻略本情報などの"おトク情報"もあわせて掲載するので、そちらも見逃さずチェックしよう！

ゼノブレイド

発売中（6月10日発売）	¥6,800(税込)	
Wii ジャンル	RPG	SF
メーカー	販売元:任天堂／開発元:モノリスソフト	冒険
備考	プレイ人数:1人	育成

アスキー・メディアワークスから『ゼノブレイド』の最終攻略本が発売中?

穏やかじゃないですね



すべてを≪解≫読する入魂の一冊!

クエスト、アイテム、ユニークモンスター……。その膨大なデータをすべて凝縮した『ゼノブレイド』の最終攻略本が登場！この本でしか見られない設定資料やイラストなど、お楽しみ要素も満載だ。すべての謎を解くカギは、この本の中にある！



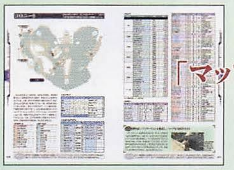
「これまで謎だった秘密情報が明らかに!」

◀開発スタッフから寄せられた情報をもとにキャラクターを徹底解析。初公開となる情報も盛りだくさんで、あのメリアの年齢もわかっちゃう!?

「バトルテクニックを伝授!」

▶アーツやテンションなど、バトルに影響を及ぼす、すべての要素を解析。ここを読めば、どんな強敵が相手でも対抗できるようになる!?





「マップデータも完全網羅!」

◀わかりやすいマップデータに加え、ショップ、モンスターデータなどを掲載。広大な世界で迷うことも、もうなくなるハズだ！



ゼノブレイド ザ・コンプリートガイド
Xenoblade The Complete Guide
●発行：アスキー・メディアワークス　●発売中（7月24日発売）
●¥1,890(税込)　●A5判　●288ページ

タレントアーツを生かして未来視ブレイクを狙え！

通常アーツの種類は8つと少ないが、回復、攻撃、崩し技と必要なものが揃っており、全体的にバランスのとれた性能を持つ。強敵との戦いでは、タレントアーツを使って「未来視ブレイク」を行いやすいのも利点だ。スキル「栄光の未来」を習得することで、その使い勝手が倍増するのも見逃せない。敵のタレントアーツを防ぐ「モナドシールド」は早めにレベルを上げておこう。一方、HPは少なめで自己強化できるオーラに乏しいため、防御面にはやや不安が残る。その欠点を補うため、HPや物理防御、素早さアップのジェムを装備にセットして、防御面の強化を図るとよいだろう。また、習得アーツの特性上、相手の側面や背後をとることで戦闘が大幅に有利になるため、シュルクをメインに使う場合は、ヘイトを稼いでくれるメンバーをパーティに加えておこう。ラインやダンバン、攻撃力&回避に特化させたフィオルンなどがオススメだ。



▲「栄光の未来」のスキルを習得してからが、シュルクの本領発揮。タレントゲージの温存をする必要がなくなるので、タレントアーツの使い勝手が格段に上がる。

解析1 アーツ ARTS

通常&タレントアーツを使い分けよう

リキャストタイムが短く、ダメージ、追加効果ともに優秀な「エアスラッシュ」、特攻倍率の高い「バックスラッシュ」、防御ダウンの「スリットエッジ」の使い勝手がよい。敵に狙われた時は「シャドーアイ」を使ってヘイトを下げよう。スパイク能力が強い後半の敵には「モナドブレイカー」が役立つ。

主力アーツ

名　称	主 な 効 果
バックスラッシュ	背面ヒットでダメージ2倍
スリットエッジ	側面ヒットで敵の物理耐性を50%減少させる
エアスラッシュ	側面ヒットで「崩し」効果に加え、「スロウ」効果を与える
モナドシールド	スキルレベルに応じて、敵のタレントアーツを無効化する
モナドブレイカー	相手のバフ効果を持つオーラを打ち消せる

解析2 スキル SKILL

「英雄」のスキルラインを開放せよ！

ヘイトダウン系のスキルとデバフを防ぐ「干渉の拒絶」を覚えられる「弱気」と、「栄光の未来」を覚えられる「英雄」。どちらも戦力の強化にかかせないスキルなので、習得可能な時期になったら、早めに習得しておこう。

隠しスキルライン開放条件

英雄　条件:機神界中枢クリア後のコロニー9で「小娘隊長の信頼」or「小娘隊長の復活」をクリア

エミ・リータから受けられるクエスト「小娘隊長の依頼」をクリアして、その後の関連クエストをすべてクリアしていくと発生する。「小娘隊長の信頼」（☆4で発生）のエミ・リータは、中央採掘場の採掘基地で発見できる。

弱気　条件:コロニー9で「デジレーンの将来」をクリア

序盤でデジレーンに話しかけると発生する、「機械オンチの腕時計」から始まるクエスト。この後、「ジャクソンの覚醒」をクリアし、町のキズナグラムが☆4以上あるときに、デジレーンに話しかければクエストが発生する。



Character File 1

シュルク Shulk

（CV：浅沼 晋太郎）

DATA

種族：ホムス	性別：男性
年齢：18歳	身長：171cm

シュルクのここにホレた！

モナドという大きな力を持ち、過酷な運命に立ち向かうシュルク。ストーリー的に見せ場がたくさんあるのですが、個人的なオススメは未来視を使ったバトルシーンです。敵の攻撃を予測してモナドを振るうシーンは、まさに鳥肌もの！　大剣の渓谷での1シーンは、何気ないけど大好きだったり。　(AO)

●シーン1
「未来視を使ったバトルシーン」



▶スピード感あふれる、迫力のバトルシーン。これぞ、主人公って感じの活躍ぶりにテンションが急上昇です！

●シーン2
「メリアを助けるシュルク」



◀フェイス・ネメシスの一撃で道が崩され、落下する仲間達。モナドを壁に突き立てメリアを助けるとかカッコよすぎる！

担当ライターが語る『Xeno』ファッション！

お題『伝説の勇者』

ステラ系とかアグリオス系の装備がカッコよかったんで、同系統で装備を統一させて伝説の勇者っぽく。兜の羽飾りが雰囲気あってよいですよね。ちょっと、ゴツすぎる気がしなくもないので腕や脚周りは、装飾の少ない装備品でもいいかも？腕と脚がラーファガ系じゃないのは、持っていないとかじゃなくて趣味です。ほ、本当だよ！



装備リスト
- 武器：モナドレプリカ
- 頭：アグリオスヘルム
- 胴：ラーファガアーマー
- 腕：ステラガード
- 腰：ラーファガレギンス
- 脚：ステラブーツ

愛するキャラを語る座談会！ シュルク編

ライターAO（以下A）： いやー、座談会とは穏やかじゃないですね。感情が……高ぶってきた！　見せてあげなよぉお！ラインの力をぉぉお！　よかった、これで解決ですね。カルナ、今度僕にもエーテルを（以下略）。とまぁ、シュルクを語りだすと、言いたくなるセリフがありすぎて困りますね！

編集Bros（以下B）： いきなり、はじけすぎでしょ！　一瞬何が起こったかと焦っちゃったよ……。でも、シュルクのセリフはよく聞くし、耳に残っちゃうものが多いよね。

A：『ゼノブレイド』は、ある意味セリフゲーですからね。

B： 確かにセリフは印象に残るね。シュルクを操作キャラにしている人は多いだろうから、そのセリフも自然と覚えるよね。

A： そうなんですよ！　そして、そのセリフを聞きすぎて、それがクセになっていくという中毒性。左ページの攻略本キャッチが、そのすべてを語っています！

B： OK出したのは自分だけど、メーカーさんとかユーザーさんにどう思われるか、今になって不安になってきたよ！

A： あのセリフは、シュルクを語るうえで外せない名台詞だから、みんなわかってくれるはず！　しかし、セリフといえばクエスト達成の「よかった、これで解決ですね」にツッコまれたときには、めっちゃ笑いましたよ。

B： デジレーンのクエストか。あれは不意打ちすぎる（笑）。まさか、いつものセリフにツッコんでくるとは思わないよなぁ。

A： とまぁ、まだまだ語りたいセリフがいっぱいあるんですけど、スペースがもうないです（泣）。しかし、セリフだけで、ここまで語れるとか、シュルクはすごいな……。

開発者コメント Creator's Comment

●「穏やかじゃないですね」がここまで穏やかじゃなくなるとは……。（小島）

●モナドバスターは、ストレートに叫ぶと「機ィ―――！」となります。90年代風ですが「モナドバスター！」となりました。（島本）

●清々しさと雄々しさを感じてもらえるシュルクの性格は、彼自身の強さもありますが、それを支えてくれた仲間達の存在も大きかったのではないかと思います。（高野）



シュルクと仲よくなるためには？

シュルクと仲よくなる方法、だと？　それはフィオルンに訊くべきだろう。……そうか、世界のためならば、仕方あるまいな。シュルクには私も驚かされるばかりで、完全に理解しているわけではないが、全力で努めさせてもらおう。シュルクはブルーチェーン、ワインティングギア等の機械類に目がない。エレクトリックフィラを見つけたときは、子供のようにはしゃいでいたな。私やフィオルンが声をかけても、一切聞いてくれなかったのだ。まったく困った奴だ。



Character File 2

ライン Rein

（CV：宮下 栄治）

DATA

種族：ホムス	性別：男性
年齢：18歳	身長：190cm

ヘイト稼ぎが最優先任務! すべての攻撃を受けきれ!

高いHPと初期段階で習得できる「重装備の心得」のおかげで、盾役として大活躍。「マッドタウント」をはじめとした、ヘイト稼ぎ技を利用してアタッカーに敵の攻撃が向かないように立ち回ろう。覚えるアーツが多く技の選択に迷うところだが、複数の敵からヘイトを稼げる「ハンマービート」は確実にほしい。あとは、メインとなるヘイト稼ぎ用に「エンゲージ」or「バーサーカー」、稼いだヘイトを維持できる「アンカーチェイン」、被ダメージを減らして生存率を高める「レイジ」「オーラバースト」、タレントゲージ増加技として「ウォースイング」「ラリアット」あたりをセットしておくとよいだろう。自ら操作する場合は「ガードシフト」をセットしておくのもアリ。スキルの組み合わせしだいでは、物理攻撃をほぼカットできる。パーティを組む場合は、回復役のカルナ、シュルク、メリアなどと組ませるのがオススメ。ラインがターゲットをとることで活躍できる機会がグンと広がるのだ。



▲バトルでは、とにかくオーラを途切れさせないように立ち回るのが理想。「マッドタウント」を強化できる「熱血」のスキルラインは、早めに制覇しておくとよいだろう。

解析1 アーツ ARTS

オーラ系アーツをメインに強化

ダメージ、リキャストタイム、特殊効果のどれをとっても優秀な「ハンマービート」は、まさに主力技。オーラ系アーツは、どれもリキャストタイムが長いので優先的に強化しておきたい。特に「エンゲージ」はリキャストタイムが長く、効果時間が短い。強化はもちろん、ほかのアーツとの併用も考えておこう。

主力アーツ

名称	主な効果
ハンマービート	範囲攻撃。ヘイトを一時的に稼ぐ
マッドタウント	ヘイトを一時的に稼ぐ
エンゲージ	対象の攻撃を自分に向けさせる。マッドタウントのヘイトが25%増加
レイジ	物理ダメージを25%軽減＋スパイクダメージ。攻撃力が25%減少
オーラバースト	範囲攻撃。敵の筋力を低下させる

解析2 スキル SKILL

「マッドタウント」の強化を最優先に!

まず習得しておきたいのは、「マッドタウント」を強化できる「挑発強化」と「挑発大強化」。習得後、スキルリンクを優先するなら「努力」、便利な「食いしばり」を先に習得したいなら「根性」と、好みに合わせて成長させていこう。

隠しスキルライン開放条件

友情 条件:コロニー9で「友情の三種の神器」クリア

機神界中枢クリア後、クエスト「勇気とプライド」を達成済みの状態で、フリッツにラインで話すと発生。クリア条件となるアイテムを落とすモンスターは、どれもレベル90以上の強敵。十分にレベルを上げてから挑もう。

短気 条件:コロニー6で「料理対決·決着！」をクリア

コロニー6の都市レベルを2以上に上げ、ホコとタテドナスを移住させると始まる「料理対決反撃！」をクリアしていくと発生。移住前のホコはサイハテ村の7F（昼）、タテドナスは皇都アカモートの正門（昼）に登場する。

ラインのここにホレた!

頼れる相棒として、シュルクの背中を守り続ける漢のなかの漢。それがライン！　中央採掘工場で見せたオダマさんを救うシーンにはマジで感動しました！　ラインはストーリー上で、最も仲間の大切さを感じさせてくれたキャラだと思います。たまに見せてくれるギャグシーンはご愛嬌（笑）。（AO）

●シーン1 「オダマさん救出!」



▶もうダメか……と思われた瞬間、さっそうと現れたラインがオダマさんを救出！　絆の力が未来を変えた瞬間です！

●シーン2 「うっかりスイッチ」



◀ハイエンター墓所のイベント。ラインの予想外な行動に、アルヴィースもビックリ。これは未来視できない（笑）。

担当ライターが語る『Xeno』ファッション!

お題『モビ◯アーマー』

ライン特有の重装備を生かすため、ガチガチに固めてみました！　武器が剛盾ラムトクなのは、すべて緑色で統一するためです。これで顔を隠したら、マジで新型ロボットがロールアウトしたように見えますね。たまには、軽装なラインも見せたいけど、防御のないラインって本当キツイからなぁ……。ダンバンさんが、うらやましいぜ！



装備リスト
- ・武器：剛盾ラムトク
- ・頭：タウロスヘルム
- ・胴：タウロスプレート
- ・腕：タウロスアーム
- ・腰：タウロスクィス
- ・脚：タウロスグリーヴ

愛するキャラを語る座談会! ライン編

A：漢のなかの漢、ライン！　彼を入れているときのボス戦の安定感は異常。レイジでいくぜぇ！　ハンマービートだ！
B：また、セリフネタ!?　いや、別にいいんだけど、AO君って確かラインをあんまり使ってないような……。
A：いやいや、確かにダンバンさんが入ってから、ちょっと、かなり、大分、お休みしてもらいましたけど、ちゃんと使ってますよ。「バレットチャージ」でタメたパワーを「ソードパイル」でズドンですよ！　つか、本当アーツ枠が足りない……。盾役じゃない、もっといろんなタイプのラインを使いたいよ！
B：といっても、ラインの本職は生粋の盾役だからねぇ。思いきって、攻撃アーツを全部つけて戦ってみれば？
A：やってみたけど、楽しいだけでした（笑）。
B：あ……そう（汗）。しかし、上の名シーンでも触れられているけど、ラインがらみは熱いイベントが多いよね。
A：そうなんです！　正直、ラインがいなかったら『ゼノブレイド』はかなり、重い雰囲気になっていたと思います。シュルクやカルナは、彼にすごく救われたんじゃないかなぁ……。
B：そうかもねぇ。ところでラインがらみの掛け合いは、ちゃんと聞いてる？　彼も、なかなか名台詞ぞろいだよ。
A：仲間同士の掛け合いは、おもしろいものが多いですね。漢字の間違いをリキに指摘されて、仲間から憐みの目で見られるエピソードは吹きました（笑）。
B：ラインはそういうの多いよねー。女性メンバー2人に対して「両手に花」を「両手に墓」と言い間違えて、撃たれそうになったり（笑）。探せば、まだまだ出てきそうだなぁ。

開発者コメント Creater's Comment

●何を隠そう、CVの宮下さんはラインより男前です。（小島）
●殴られ続ける盾役。だが漢として生を受け、一撃の魅力を追い求める。私もそんな時期がありました。（島本）
●いじられキャラが確立されているラインですが、シュルクやカルナのことを常に背中から見守ろうとする姿勢は、実に男らしいです。（高野）
●痛そうな装備が多いので、シュルクとの密着度が減りました。（高見）



ラインと仲よくなるためには？

ラインと仲よしになる方法かも？　プレゼントなんて、あげるのもったいないも。ああいうのは、バトルで助けてあげれば十分も！　でも、勇者リキは、エルト海より広い心を持ってるんだも。今日は特別に教えてあげるから、聞き逃しちゃダメも！　ん〜と、ラインは単純だから食べ物が好きだも。だから、スタミ・ナスや空腹クラッシュ、ホットキャベツを与えておけば、すぐ餌付けできるも！　そういえば、リキの好きな虫は食べてくれないも。ヘンな奴だも！

怒涛のクリティカル攻撃で敵を殲滅せよ!

長きにわたりパーティを離脱していたフィオルンも第12章で、ついに合流。スキルはそのままだが、アーツor装備類などがガラリと変化している。習得するアーツは物理、エーテルの両方がバランスよくそろい、どんな敵でも安定してダメージを与えられるのが強みだ。加入直後からしばらくは、ユニーク装備が主となり装備品の選択で戦術が決まる。「ヘイスト」と「素早さアップ」のジェム効果を生かして、回避タイプのアタッカーとして活躍可能な、スピードタイプの装備がとくにオススメだ。また、「強撃の極意」と「連撃の極み」のスキルを習得すれば、クリティカルによる威力が格段に上昇する。「スピードシフト」の効果とあわせて利用すれば、敵を素早く倒せるだろう。スキルの効果を倍増するため、空きのあるスロットには「ダブルアタック」のジェムをセットしよう。アーツの構成上、転倒技を所持するラインやダンバン、メリアとパーティを組みたいところだ。



▲習得スキルとスキルポイントは、離脱前のものがそのまま引き継がれる。成長に遅れを少しでもフォローするために、ラインの「努力の成果」をスキルリンクさせておこう。

解析1 アーツ ARTS

「スピードシフト」でラッシュ力を増加!

シュルクの「エアスラッシュ」同様、すべての性能が高い「エアファング」が使いやすい。「連撃の極み」を習得済みなら、「スピードシフト」を使ってダブルアタックを連発するのも強力だ。パワー&エーテルドレインはリキャストタイムと効果時間のバランスがよいので、強化しておくとよいだろう。

主力アーツ

名称	主な効果
エアファング	2連続攻撃。ヒット時に崩し効果を与える
スピードシフト	ヘイスト、ダブルアタック率が25%上昇、物理耐性軽減
ファイナルクロス	4連続攻撃。ヒット時に強制転倒。超ハイテンション時に使用可能
パワードレイン	筋力アップ、敵の筋力ダウン
スピアブレード	転倒状態の敵にダメージ3倍

解析2 スキル SKILL

「連撃の極み」習得を目指せ!

クリティカル攻撃の要となる「連撃の極み」習得が最優先。「勝気」はストーリーを進めれば習得可能なので、落ちた腕に到達したあとはクエストをこなしてキズナグラムを上げ、早めにスキルラインを開放しておこう。

隠しスキルライン開放条件

純真 条件:機神界中枢クリア後の巨神脚で「ぶつかり合うふたつ」をクリア

機神界中枢クリア後、コロニー6の「食糧確保」、テフラ洞窟の「バルファルガの血」のクエストをクリアして、「高嶺の花への花」をクリアしよう。その後、フィオルンで脱出艇キャンプにいるデュランドと話すと発生。

勝気 条件:落ちた腕で「約束の剣」をクリア

フィオルンの治療が完了したのち、ジャンクス付近にいるレアナに話しかけて「花が枯れちゃう」までクリア。その後、町のキズナグラムを☆2以上にして、町の入り口付近（夜）にいるガラルに話しかければクエストが発生。

「私は戦う。シュルクの力になるために」



フィオルンのここにホした!

シュルクに対して、どこまでも一途なフィオルン。シュルクとの再会シーンは『ゼノブレイド』一番の感動シーンだといっても過言ではないはず！　2人が無事再会できて本当によかった……。やっぱりシュルク関係のイベントは、全部ウルっときてしまいますね。一途過ぎるよフィオルンっ……！　(AO)

●シーン1「シュルクとの再会」


▶これぞ、2人の愛が起こした奇跡！　そして、この後フィオルンが発したセリフに、また感動してしまうわけですが……。

●シーン2「シュルクへの気づかい」


◀機神界中枢へ到達し、自分の力に不安を感じるシュルク。それに気づいたフィオルンが、そっとシュルクを励ます……。

担当ライターが語る『Xeno』ファッション!

お題『超起動妖精』

はい、普通にスピードフレームを装備しただけです！　いやでも、これがスタイリッシュ&セクシーで、フィオルンの魅力を引き立ててくれるはず！　いや、メカメカしいメカルンも大好きなんですけどね!!　とりあえず、頭装備は顔を見せるためにエーテル装備にしてますが、アタックフレームを付けて、耳ルンにするのもアリですよ！

装備リスト
- 武器：スターナイフ
- 頭：エーテルゴーグル
- 胴：Fスピードフレーム
- 腕：スピードギミック
- 腰：スピードブースタ
- 脚：ウラヌスフラップ



Character File 3

フィオルン Fiorung

（CV：中尾 衣里）

DATA

種族：ホムス	性別：女性
年齢：18歳	身長：160cm

愛するキャラを語る座談会! フィオルン編

A：復活！　フィオルン復活！　フィオルン復活！　フィオルン復活！　フィオルン復活！　フィ（以下略）。
B：ちょ、のっけからうるさすぎ！　そりゃ、フィオルンが復活（※右イラストは離脱前）して嬉しいのはわかるけど……。
A：最初のイベントで、フィオルンが離脱したとき心に穴が空くほどの衝撃だったから、余計嬉しくて……うう。しかも、超強いなんて……。もう、ラインいらないじゃん。
B：いやいや、ラインはラインの役割があるから！　ラインは盾役、フィオルンは攻撃役で役割分担していこうよ！
A：まぁ、そうですね。でも、アーツの種類が豊富で、本当に汎用性が高いです。チュートリアルのフィオルンの解説どおり。
B：余りの万能っぷりに、メリアやカルナも危機感を感じてて、ちょっとおもしろい（笑）。
A：ところで、Brosさんは何ルンで戦っているんですか？　僕は主に、ダブルアタックでクリティカル連発のダブルンや、エーテル攻撃のタレントアーツを主力として戦うエテルンなどを、使いわけているんですけど……。
B：え、何そのとってつけたような安直な呼び名？　間違いなく流行らないよ、それ……。
A：ノリ悪いなぁ。少しは乗ってくださいよ！
B：えー、じゃあ、スピードに特化したハヤルンなんて、どうかな？　これは流行るん（笑）。
A：いいと思うよ。そういうの。
B：クエストの台詞は、やめてぇええええ！



開発者コメント Creater's Comment

●もっとありえないくらい強くすればよかったと後悔しています。（小島）
●今回のサイボーグ型ヒロインは、手数で勝負！　ヘイスト効果で連打を強化！　太鼓のバチを持たせるといい演武しそうです。（島本）
●料理が得意で幼なじみに想いを寄せている健気な女の子が、まさか鋼鉄のボディを手に入れて帰ってくるとは、穏やかじゃないですね。（高野）
●メカ水着作ればよかったです。（高見）


フィオルンと仲よくなるためには？
フィオルンの好きなもの？　うーん、難しいな。あ、でもフィオルンは料理が好きだから、めずらしい食材を渡してみたらいいかもね。前にカルナが、カムカムラディッシュやキュートストロベリをプレゼントして、すごく喜んでいたし。あと、ハッピーウサギやイナズマイタチとかカワイイ動物を見るといつもうれしそうな顔してるから、プレゼントすればきっと喜ぶと思うよ。よし！　日頃のお礼に、僕も何かプレゼントを考えなきゃな！

スペシャルオプス
ベテラン攻略
第3回

ローチでも冷や汗をかく「チャーリー」の5つのミッションを攻略!!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2

コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2			
発売中(12月10日発売) ¥7,980(税込)			
PS3	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人用/オンライン対応	協力
発売中(12月10日発売) ¥7,980(税込)			
Xbox 360	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人用/オンライン対応	協力
発売中(12月23日発売) ¥7,980(税込)			
PC	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Infinity ward	対戦
	備考	プレイ人数:1〜4人用/オンライン対応	協力

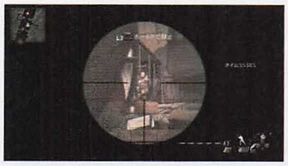
第3回目となるスペシャルオプス攻略は「チャーリー」を徹底攻略。「強行回収」は、スペシャルオプスのなかで最高の難易度を誇るので、じっくり腰をすえて挑もう。

ジャガーノートの倒し方を身につけて最難関「強行回収」をクリアせよ!!

特定のミッションでは、ジャガーノートが出現する。アーマーで身をつつんでいるため耐久力が高く、プレイヤーに向かって突撃してくる。近づかれてしまうと勝ち目はないので、右の倒し方を参考にし、出現するタイミングを覚えて迎撃する準備をしておこう。

遠距離からスナイパーライフルで狙撃

ジャガーノートが出現するタイミングでスナイパーライフルに持ち替え、移動してくる場所に照準を合わせておく。遠距離ではジャガーノートの射撃の精度が低いので、接近されるまでの間にジャガーノートの上半身に5〜6発撃ち込もう。


▲1発撃ち込むとひるむので、その間になるべく弾を当てるのがポイントだ。

障害物で銃弾を防いで曲がり角で狙撃

ジャガーノートは最短距離で近づいてくるので、銃弾を防げる障害物の周囲を回っていれば安全。移動する際、反対側から接近されないように引き付けるのがコツだ。ジャガーノートが曲がり角を曲がったタイミングで素早く狙撃しよう。


▲姿を見せた瞬間にスナイパーライフルや爆発物などを撃ち、すぐに隠れる。

見えざる者

SPECIAL OPS

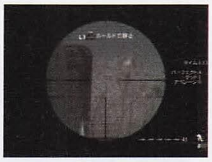
ベテランクリア条件	目標地点に到達する
初期武器	■Intervention サイレンサー ■USP.45 サイレンサー
装備	■フラググレネード×4 ■クレイモア×5 ■C4×5
使用可能武装	■MP5KSD ■Mini-Uzi サイレンサー ■Striker サイレンサー ■M1014 サイレンサー

待ち構える敵をすべて倒し、安全を確保して目標地点に向かう

草むらに潜伏するスナイパーや周囲を見回る哨兵を倒しながら、目標地点に到達するミッション。ベテランをクリアするポイントは、潜伏行動を基本としつつ、わざと敵に気づかれて戦いやすい場所に誘い込むこと。なお、使用する武器は初期武器で問題なく、Intervention サイレンサーや近接攻撃、クレイモアやC4などを駆使して進もう。

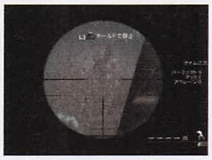
① 障害物を利用して敵を倒す

スタート位置付近にいる4人の敵を倒したら草原に向かう。ここではコンテナの陰に隠れて少しずつ移動しながら照準をずらしていき、敵の姿が見えた瞬間に狙い撃つ。3人の敵を倒したら先へ進もう。



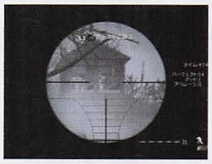
② 1発撃たれて敵の場所を確認

戦車の奥にある草むらには5人のスナイパーがいる。戦車の陰から照準をずらしながら倒そう。狙撃されても1発は耐えられるので、障害物から顔を出して敵に撃たせ、位置を確認すると倒しやすい。



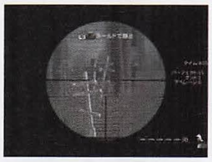
③ 哨兵を順に4人倒す

草むらを抜けて建物に向かうと、左奥から3人の哨兵が歩いてくる。ここは1番後方にいる敵から順に倒せば気づかれない。3人を倒したら、教会の塔の上にいる敵も狙撃しよう。



④ 入口におびき寄せて倒す

教会の庭にいる3人の敵は、入り口の塀の死角にクレイモアやC4を設置しておき、十分に離れてから狙撃しよう。敵がこちらに気づいて向かってきても設置した爆発物で倒せる。



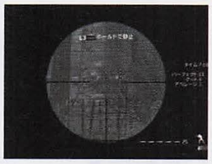
⑤ 教会の出入口で待ち伏せる

教会の先には6人の敵がいる。教会の1階の窓から見える敵を狙撃して、気づかれたらUSP.45 サイレンサーに持ち替えて出入口の裏で待ち、教会に入ってきた敵を近接攻撃で倒そう。



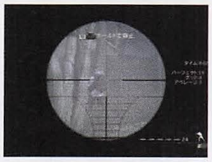
⑥ 1人狙撃して教会まで戻る

柵がある先の小屋付近には、7人の敵がいる。離れた位置から1人を狙撃し、すぐに教会まで戻って先ほどと同じように出入口で迎撃態勢をとる。警戒の音楽が消えるまで待ち続けよう。



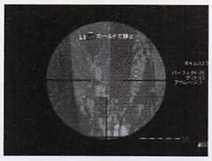
⑦ 警戒を解いた敵を狙撃

プレイヤーを見失った敵は、物陰に隠れたり小屋に戻ったりする。教会の窓から残った敵を狙撃し、敵に気づかれたら出入口で迎撃態勢をとる。この流れを繰り返して敵を全滅させよう。



⑧ 小屋付近からスナイパーを倒す

目標地点付近の草むらには、5人のスナイパーが潜んでいる。小屋の窓から1人ずつ狙撃し、敵に狙撃されたらすぐに伏せよう。敵が見つからないときは小屋の外に出て慎重に探そう。



ジャガーノートに与えられるダメージ
ジャガーノートは、スナイパーライフルの射撃、爆発物全般、ナイフ、フラッシュグレネードなどを当てるとひるむのが特徴。ジャガーノートを倒すまでの弾数は、スナイパーライフルのInterventionだと、頭は約3発、上半身は約5発、下半身は約10発となる。また、フラッシュグレネードを当てて軽機関銃のM240で銃弾を浴びせ続ければ、ひるんでいる最中に倒すこともできる。スナイパーライフルの扱いが苦手な人は、軽機関銃を使って倒してみよう。

SPECIAL OPS

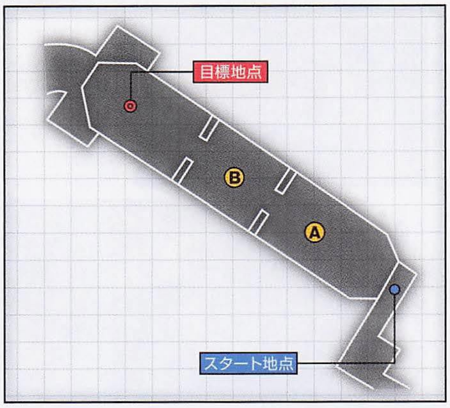
突破口

ベテランクリア条件	3分以内に目標地点に到達する		
初期武器	■M4A1 グレネードレッドドットサイト ■M1014	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4
使用可能武装	■AK-47 ACOGサイト ■Vector ■M14 EBR ■G18 ■AA-12 ショットガン ■Striker		

通路の安全をある程度確保したら素早く目標地点に向かう

このミッションは、C4で壁を爆破してから3分以内に、進んだ先の穴の下に落ちれば目標地点に到達できる。目標地点の位置はかなり近いが、多数の敵が待ち構えており、ライオットシールドを持った敵が道をふさいでいるため、一筋縄では到達できない。制限時間が短いので、倒すべき敵と倒さなくてもいい敵を瞬時に見極め、素早く通り抜けることがベテランをクリアするポイントとなる。

「突破口」のマップ

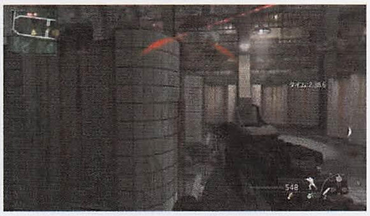


A地点 最初の部屋の敵は全滅させる

爆発直後のスローモーションのときは、まず画面左下に見える敵を倒したあと、すぐさま奥の部屋に逃げようとする（中央付近にいる）敵をなるべく多く倒しておく。そして部屋をひととおり見回って残った敵を全滅させよう。部屋の両脇の2階から銃撃してくる敵は基本的に無視し、自分と敵との間に障害物を挟んで射撃を防ぎながら行動すると安全だ。そのあとは2つ目の部屋に入る前に迎撃態勢をとっている敵を倒しておく。そうすることで2つ目の部屋を通り抜けやすくなる。2階から銃撃してくる敵が増える前に、この立ち回りを素早く行おう。



◀近距離で敵と向き合うと一瞬で倒されてしまうことが多い。敵の背後に回り込み、こちらへ振り向く前に素早く仕留めよう。



▶2階にいる敵の位置は赤外線レーザーの向きと、撃たれたときの血痕で判断しよう。

B地点 爆発物で道を切り開く

2つ目の部屋に突入したあとは、通り抜けるスピードが勝負。ライオットシールドを装備した敵の集団が3つ目の部屋から突入してくるので、まずは離れた位置から正面のロッカーの裏に向かってフラググレネードを投げよう。そして3つ目の部屋の入口付近にグレネードランチャー1〜2発を着弾させる。ライオットシールドを装備した敵をある程度倒せば通り抜けられるスペースが空くので、あとは周囲の敵に接触しないように素早く目標地点までダッシュすればいい。目標地点までは近いので、多少ダメージを受けても構わないので走り抜けよう。



◀ライオットシールドを持った敵には爆発物が有効。倒しきれなくても態勢を崩すので、その瞬間に素早く通り抜けよう。



▶通り抜ける際に近くの敵から撃たれることがあるので、近接攻撃で倒しつつ進もう。

SPECIAL OPS

タイムアタック

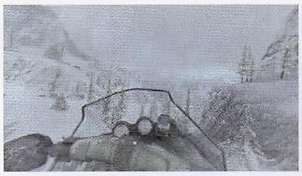
ベテランクリア条件	時間切れになる前に目標地点に到達する		
初期武器	■G18	装備	なし
使用可能武装	なし		

計画的にフラッグゲートを通過しながら目標地点を目指す

スノーモービルに乗って、カウントダウンがゼロになる前に目標地点に到達すればクリアとなる。走るコースは、ブラボーの「レース」と同じで、このミッションでは敵が出現しないのが特徴だ。ベテランでは、8秒からカウントダウンが始まり、フラッグゲートを通過するごとに3秒加算される。クリアするコツは、多少減速しながらも確実に狙ったフラッグゲートを通過していくこと。スノーモービルは、スピードに乗ると慣性によって急に曲がれないため、フラッグゲートの位置を把握して計画的にコースを走る必要がある。なお、走行中に進行方向を変えるときは、いったんアクセルを離して減速すると曲がりやすくなる。

① 1つ目のジャンプ台を通過する

スタート直後に道なりに進むと3カ所のフラッグゲートを通り抜けられる。このときにゆっくり右に曲がっておき、3つ目のフラッグゲートを過ぎたときに右側に見える3本の木の中央を抜ければ、最初のジャンプ台に乗れる。



◀ジャンプ台は、手前に見える木のギリギリ左側を通過するのが理想。この位置から飛べば、着地後に2つ目のジャンプ台に向かいやすい。

② 2つ目のジャンプ台に乗る

ジャンプ台から着地したら、すぐに減速して右に曲がる。2つ目のジャンプ台のすぐ右にある密集した3本の木を目安にしよう。なお、ここでジャンプ台に乗れなくてもその先のフラッグゲートは必ず通過すること。



◀2つ目のジャンプ台と、その先の着地地点にフラッグゲートがある。この2カ所を通過すれば、クリア時間に余裕ができる。

③ 分岐ルートは左の道を通る

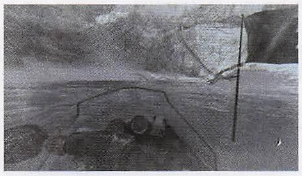
2つ目のジャンプ台を過ぎたあとの左にカーブした先は、左右に分岐している。ここはフラッグゲートがある左側のルートを走ろう。崖をジャンプした先の広場では、前に見えるフラッグゲートを順に通過していけばいい。



◀崖下の広場では、最初のフラッグゲートは左側、2つ目は右側の旗をかすめるように通過すると、ほぼ直線で通過できる。

④ 右の丘のやや左寄りでジャンプ

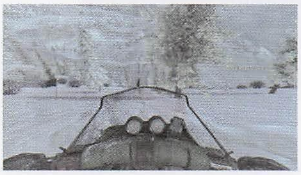
広場の右手前にある丘の頂上のやや左寄りからジャンプすると、ちょうど着地地点にフラッグゲートがある。そこを通過したあとは、左側のフラッグゲートを1回無視して正面にあるフラッグゲートを目指そう。



◀急カーブの場所にある2つのフラッグゲートは、減速しつつ1つ目は左側の旗→2つ目は右側の旗に触れながら通過しよう。

⑤ 微調整をしながら坂を下る

最後の下り坂は、中央付近から突入しよう。フラッグゲートは最初がやや左寄りで、以降は右寄り→左寄り→右寄りと交互に続く。スノーモービルの向きを微調整しながらこれらを通過し、目標地点へと向かおう。



◀フラッグゲートはすべてを通過しなくてもいい。通過できないと思ったらあきらめて先にあるフラッグゲートを目指そう。

トロフィー＆実績の解除方法

警戒の限界：「見えざる者」で、スタート位置付近にいる敵の背後から近づき、ナイフで倒す。しゃがみ状態で近づくと敵に気づかれにくい。
ジャガーノート：「強行回収」「邸宅強襲」「爆薬とナイフ」「徹甲弾」のいずれかで、ジャガーノートを倒す。
ノックダウン：「突破口」で、爆破して部屋に突入したあとのスローモーション中に4人の敵を4発の射撃で倒す。M14 EBRで敵の上半身を狙うと達成しやすい。

本土防衛

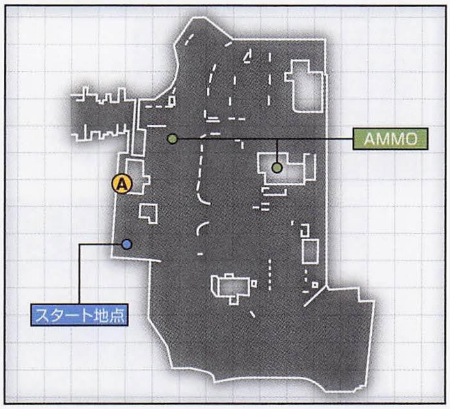
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	5波にわたる波状攻撃を撃退する		
初期武器	■SCAR-H レッドドットサイト ■M9	装備	■フラググレネード×4 ■セムテックス×4
使用可能武装	■AK-47 グレネード ■Intervention ■RPG-7 ■AT4 ■クレイモア ■AMMO（弾薬補給）		

安全な場所で待ち伏せし、こちらに向かってくる兵士を全滅させる

5波にわたって攻めてくる多数の敵を順に全滅させていくミッション。2波以降は敵の攻撃にプレデターミサイルが加わり、3波はヘリ1機、4波はBTR1台、5波はヘリ2機とBTR1台が出現する。ベテランをクリアするコツは、使用可能武装を最大限に活用すること。プレデターミサイル、ヘリ、BTRの攻撃を受けない場所で待ち伏せして兵士を全滅させ、そのあとにヘリやBTRを撃破していこう。

「本土防衛」のマップ



立ち回り A地点に待機して敵を迎撃

まずはスタート地点にあるAK-47 グレネードに持ち替え、自動機銃をレストランの厨房から入口に向けて設置しよう。そしてすぐにA地点（裏口の出入口の壁ぞい）に向かう。この場所はヘリとBTRの攻撃をほとんど食らわず、プレデターミサイルも3回目の着弾に合わせて伏せればかわせる。さらに敵の進行ルートを建物の裏口とガソリンスタンドの2カ所に限定できるので、敵を迎撃しやすい。敵の波状攻撃が終わったら、敵が落とした武器でAK-47の弾薬を補充し、自動機銃が壊されたらレストラン内にある自動機銃を再び厨房に設置しておこう。



◀自動機銃はカウンターの中に設置する。レストラン内に入ってくる敵をほとんど倒してくれるうえ、敵に破壊されにくい。



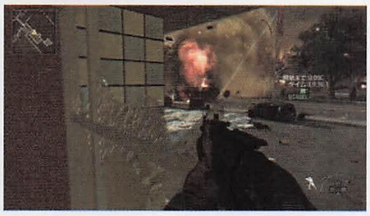
▶ここで待ち構え、敵の姿が見えたら左側から射撃。ダメージを受けたら左側の壁に隠れよう。

ヘリ-BTR 軽機関銃とランチャーを使う

ヘリは、レストランのカウンター横にあるM240 ACOGサイトを使い、A地点付近やレストラン内に隠れながら撃てば撃破できる。BTRは、レストランのテーブルに置いてあるRPG-7を使い、レストラン内から狙い撃とう。弾切れになってもAMMO（弾薬補給）があるので、そこで弾を補充できる。また、敵のプレデターミサイルを利用する手もある。3連続で発射するうち、1～2発目はプレイヤーが向いている方向の先に着弾し、3発目はプレイヤーの頭上に着弾する。1～2発目のときにヘリやBTRのほうを向いていれば、狙って当てることが可能だ。



◀物陰に隠れながらM240 ACOGサイトで射撃すれば、楽にヘリを撃破できる。ダメージを受けたら、体力の回復を優先。



▶プレデターミサイルをうまく誘導すれば、1発当てるだけでどちらも撃破できる。

強行回収

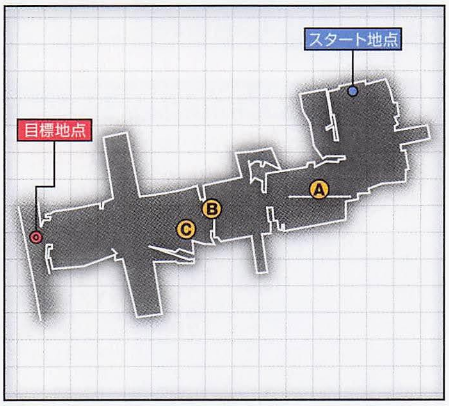
SPECIAL OPS

ベテランクリア条件	軍事情報を回収して目標地点に到達する		
初期武器	■M4A1 グレネードレッドドットサイト ■Intervention	装備	■フラググレネード×4 ■フラッシュグレネード×4
使用可能武装	■SCAR-H サーマルサイト ■M240 レッドドットサイト ■M1014 レッドドットサイト		

前半は敵を全滅して進み、後半は目標地点まで素早く駆け抜ける

このミッションは、多数の敵が待ち伏せしているエリアを突破し、中間地点にある軍事情報を回収して目標地点への到達を目指す。敵の数がかなり多く、強敵のジャガーノートも多数出現するため、難易度は高いといえる。ベテランをクリアするコツは、前半は安全を確保しながらじっくりと進み、ジャガーノートに挟み討ちにされる後半は、目の前の敵だけを倒して素早く目標地点に向かうことだ。

「強行回収」のマップ

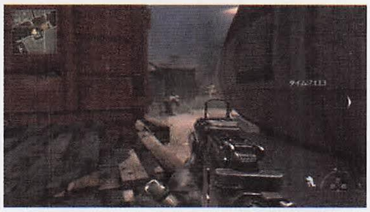


A地点 敵を全滅させてから回収

軍事情報を回収するまでの間に出現するジャガーノートは、スタート直後の1体のみ。Interventionで飛行機の翼の裏から狙撃し、敵の銃撃を遮断しながら倒そう。ここから先はInterventionの弾を温存するため、M4A1 グレネードレッドドットサイト、もしくはSCAR-H サーマルサイトに持ち替えておくといい。進攻するときは物陰に隠れながら少しずつ移動し、1人ずつ敵を倒して移動すること。無理に先へ進むと敵に囲まれてしまうので危険だ。軍事情報のある位置まできたら、周囲を見回って敵が残っていないかを確認してから回収しよう。



◀敵は隠れているので発見しにくい。敵に撃たれたら画面の血痕やレーダーに表示される赤い点を頼りに敵の位置を確認しよう。



▶エリアの端から進攻するのが基本だが、敵の数が多いときは回り込んで攻めよう。

B地点 射撃しつつ背後を警戒

B地点は、飛行機の傾斜を盾にして下にいる敵を倒す。敵の数が少なくなると、1人倒すごとに背後からジャガーノートが出現する可能性があるので、敵を倒すたびに少し戻ってジャガーノートの出現を確認しよう。



◀ジャガーノートは、この位置の奥から出現することが多い。近づかれたら右側に見えるコンテナに誘い込んで仕留めよう。

C地点 素早く目標地点に向かう

飛行機の残骸から降りたら、すぐに左側にいる敵を倒す。前方からジャガーノートが迫ってくることが多いが相手にはせず、周囲の敵を素早く倒しながらジャガーノートをダッシュで振り切って目標地点まで向かおう。



◀降りた場所の左側にある飛行機の残骸に隠れてジャガーノートの射撃を防ぎ、ある程度引き付けたら一気に丘の上まで登る。



UTAREMICHI 撃たれ道

夏は暑くて、スペシャルオプスも熱い

Text by Seiichi Kuranishi

最近書いた「撃たれ道」を読み返してみると、なんというか、マクタビッシュ大尉のことしか書いてないんじゃないかと思えてきたというか、はっきり書いてないですねorz すいません。どれだけ老け専なんだという気がしてまいりましたが、たぶんマクタビッシュ君は僕よりずいぶん若いんだろうと思い直し、ちょっとげんなりいたしました。

そんな、あぁ～っつい！ 7月の午後でございます。蒸し暑い。

さて、無事に「キャンペーン」はクリアいたしました。「マルチプレイヤー」も殺されてばかりですが、楽しませていただいています。ソフト発売からはもう半年以上が経過して、それでもこうやって遊んでいるゲームって、『モンスターハンター』以来です、まちがいなく。さらにいえば、据え置き機のゲームでここまで遊んだものは、ここ数年で考えても数えるほどしかありません（ある意味、ごめんなさい）。何度書いても書き足りませんが、『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』は傑作。傑作すぎてあごが何度もはずれかけたくらいです。もしかして、このページをお読みいただいていて、さらにPS3、もしくはXbox 360をお持ちで、まだプレイされていないという方がいらっしゃいましたら、絶対ですよ！ 絶対損はさせませんからプレイしてください！ Xbox 360は新型も出てますしね。某狩猟ゲームといっしょに購入していただければゴールドメンバーシップが超オトクにゲットできますしね。ぜひ、御検討ください。

というわけで、こんな僕がいよいよ「スペシャルオプス」に挑む時がやってまいりました。「スペシャルオプス」は、どんな難易度でもよいので「キャンペーン」をクリアすると追加される新モードです。まず、どきどきしました、この名前に。「キャンペーン」をクリアした強者だけが挑むことを許される特別な作戦。どんな難しいんだろう……と思ったわけですが、考えてみるまでもなく、僕でも挑む資格を得たわけですからw そんな難しいもんではないはずですよ、はい。

それにしても蒸し暑い。梅雨はまだ明けてないんだろうか……。そして、やっぱり「スペシャルオプス」も、めちゃくちゃに熱い……。

スペシャルオプスにはアルファ、ブラボー、チャーリー、デルタ、エコーという5つのパック（段階？）が用意されています。まずどれを選ぶのか迷いましてですね……。たいていの場合は上から簡単だよなぁと思いながら、それぞれの説明を読んでみました。

ブラボー

AC-130ガンシップ、スノーモービルレースなど、誰もが楽しめる作戦内容になっています。

チャーリー

タイムアタック、爆薬による強行突入など、なかなか手強い作戦内容になっています。

デルタ

ブリザード、空港、邸宅、そして橋。手強い5つの作戦内容になっています。

エコー

採油施設、ファベーラとジャガーノート。短くも激しい作戦内容になっています。

ふむふむ。どう読んでも、ブラボー以上は、僕がいきなり挑むものではないようです。ブラボーには「誰もが楽しめる」とか書いてありますけどね、無責任なことにw そりゃ敵が出てこないでスノーモービルで走り回るんならあれですが、きっと出てきますよね？ 雪山なのでゴロー（『COD MW2』担当ライター。中東のテロリスト風味）みたいなヤツは出てこないとしても。

となると、やはり選ぶべきは素直にアルファなのですが……。

アルファ

どれも短めで刺激的な作戦内容になっています。

え？ えぇ！？

いや、これって、どういうことなんでしょう？ 他は具体的な内容に踏み込んで説明されているのに、アルファだけはやけに抽象的です。短いということはわかったのですが、「刺激的」ってなんなんでしょう？ もしかして、これが一番難しいとか？ そんなことも想像してしまいましたが、いつまでも悩んでいても仕方がないのでアルファをプレイしてみることにしました。

最初のミッションは、ザ・ピット。見覚えがあります、これ。「キャンペーン」モードの最初に、武器の扱い方や走り方を覚えるために用意されていた訓練場です。地形は同じですし、およそ敵が出てくる位置も同じでしょう。楽勝楽勝。全然、刺激的じゃないじゃん！ なんてね。なぁんて偉そうに思いながら、さくっと1回、プレイしました。

1分07秒。

民間人を一人撃ってしまいましたが（つぅか、こんなところに出てくるなよ！ と、申し上げたい）、まぁ、それ以外は大きなミスはなかったはず。ふんふふんと、鼻歌まじりで終えてみたのですが、★1つです。スペシャルオプスでは、クリア結果に応じて★が1～3つ、もらえます。★1つは、最低の評価です。けっこううまくいったと個人的には思っていたのに……。ただ、最初のプレイだったので、気を抜いていた部分もありました、確かに。ちょっとやってみようかなくらいの気分でした。そういう気分で、銃を手にした自分がよくなかったのでしょう。

1分04秒。

2回目のタイムです。「記録更新だ！」とほめられはしましたが、やはり★は1つです。ちなみに45秒以内のクリアで★2つ、35秒以内で★3つです。

1分01秒。

3回目です。途中、画面に「□ リロード」と表示されたので□ボタンを素直に押したところ、「別な武器に切り替えろ！ リロードするより早いぞ」と、厳しい御指摘をいただきました。あれだけ何度も戦場に出ていながら、そんな大基本を忘れていたとは（「キャンペーン」でも「マルチプレイヤー」でも、あんまり時間を気にしていなかったので）。

頭の中がぐるぐるしてきました。このあとも、何度挑んでも、1分を切ることができませんでした。1分1秒まではきているのに、00秒台も出ません。リロードせずに銃を持ち替えることにも注意するようになったのですが……。★2つの45秒さえ、遠くて遠い、遠すぎる目標に思えてきました。

この暑い夏に、また熱い戦いの幕が、切って落とされたのです。（株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆／倉西誠一 201007151359）

TASKFORCE 6866

09 05 六本木・東京ミッドタウン 電撃杯開戦

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID® PEACE WALKER

SUMMER CAMP



今年の夏、『MGS PW』ファンの心をよりヒートアップさせるイベント（サマーキャンプ）が、全国各地で開催される。このサマーキャンプを4人の潜友とともに参戦し、頂点を目指せ!!

最高の潜友4人と共闘し、最強のステージを目指せ!!

先日、「サマーキャンプ」の店頭大会と地区大会のレギュレーションが発表されたので、その詳細を掲載！　さらに今回は、本作の対戦をクローズアップ。大会前に練習をかねて、潜友と対戦してほしい。



参戦するための基礎知識

『MGS PW』の日本一チームを決定する「決勝大会」。これに参戦するためには、いくつかの戦いに勝利する必要がある。その初戦ともいえる「店頭大会」の開催場所と日時は、下記の『MGS PW』公式サイトに掲載。最寄りの店頭と参加条件＆注意事項を確認し、参戦しよう。



▲各マップを把握し、戦術を練っておこう。◀店頭大会のレギュレーションは厳しい。好タイムを出すために練習は必須！

『MGS PW』公式サイト→http://www.konami.jp/mgs_pw

電撃杯参戦アドレス→http://dol.dengeki.com/sp/mgs_pw/

[地区大会の日程と会場の場所]

全国7カ所で開催される地区大会。その開催される日程と場所は以下のとおり。会場への最寄り駅は、欄外に記載してあるので、そちらもチェックしてほしい。

【東北地区】8月14日（土）：仙台「エル・パーク仙台 スタジオホール」（※1）
【北海道地区】8月15日（日）：札幌「サッポロファクトリールーム」（※2）
【中国・四国地区】8月21日（土）：広島「ゲバントホール」（※3）
【九州地区】8月22日（日）：福岡「福岡ファッションビル 8F Bホール」（※4）
【中部地区】8月28日（土）：名古屋「名古屋市中小企業振興会館 第2ファッション展示場西」（※5）
【関西地区】8月29日（日）：大阪「STUDIO PARTITA」（※6）
【関東地区】9月4日（土）：東京「コナミ本社 東京ミッドタウン イースト」（※7）

店頭大会 ※各店舗1位チームが地区大会に進出

↓

地区大会
- **1回戦** ※上位16チームが2回戦進出
- **2回戦** ※上位8チームが決勝戦進出
- **決勝戦** ※優勝チームが決勝大会へ進出

※各7地区で決定した優勝チームが、決勝大会へ進出

→ **決勝大会 TGS2010 コナミブースで開戦!!** ←

電撃杯優勝チームも決勝大会へ

「電撃杯」の招待状が届いたチームは、9月5日にコナミ本社で行われる「電撃杯」に参戦。勝利すれば、「決勝大会」へ！

電撃杯に参戦したい人は「店頭大会」のレギュレーションを4人でプレイし、最速クリアタイムをデジカメで撮影。そのJPGデータと、どのようにクリアしたかの一文+代表者の連絡先を記入したメールを上記のアドレスに送ってほしい。記録上位チームには、編集部から電撃杯招待状メールを贈らせていただきます。

[大会参加条件／注意事項]

「サマーキャンプ」参加者は、以下の注意事項を必ずチェック。年齢制限もあるのでお見逃しなく！

- 1チーム4名でのエントリーとなります。
- 大会参加者はチーム全員、満15歳以上とさせていただきます。大会参加時には年齢の確認できる身分証明をお持ちください。
- 大会参加者は9月19日（日）のTGS2010会場（幕張メッセ）での決勝大会にチーム員全員が来場可能であることが条件です。
- 店頭大会のときには、お客様のPSP・セーブデータでの参加となります。
- カスタムファームウェアやチートなど不正行為を禁じます。参加前には、お客さまのPSPをチェックさせていただきます。また、地区大会進出チームのPSPは、大会終了後にチェックさせていただきます。その際に、不正が判明した場合は決勝大会の出場を取り消します。
- 会場内でのメディア関係者以外の動画撮影、録音は禁止とさせていただきます。
- 会場内では弊社およびメディア各社（TV、雑誌、WEBなど）の撮影が予定されています。イベント会場に入場された場合、撮影された各種メディアに使用されることにご同意いただけたものとさせていただきます。
- イベントにお越しの際の災害・天災・交通事故などによるトラブルに関しての責任は、一切負いかねます。
- 天災等やむを得ない理由により開催を中止・延期する場合がございます。開催を中止・延期した場合、交通費等は一切補償いたしません。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

発売中（4月29日発売）　通常版：¥5,229（税込）、DL版：4,700（税込）

PSP			
ジャンル	ACT（タクティカル・エスピオナージ・オペレーション）	ACT
メーカー	発売元:KONAMI／開発元:小島プロダクション	協力
備考	アドホックモード対応、1～6人プレイ可、（※A）	育成

　※A：CO-OPS時は最大4人、対戦時は最大6人。※1：地下鉄 南北線 勾当台公園駅、※2：地下鉄 東西線 バスセンター前駅、※3：広島電鉄 本川町駅、※4：JR 博多駅、※5：地下鉄 桜通線 吹上駅、※6：地下鉄 四つ橋線 北加賀谷駅、※7：都営大江戸線・都営地下鉄日比谷線 六本木駅　■前号Vol.10のp.80にて、電撃杯の開催日を8月1日と掲載していましたが、9月5日に変更となりました。ご了承ください。

この夏、潜友たちと一緒に対戦を極める

本作に収録されている対戦ステージは全部で16種類。本編で登場したステージのほか、『MGS』ファンにはおなじみのステージも収録！　各ステージを出現させるためには、特定のミッションをクリアする必要がある（詳細は右の表を参照）。ミッションはSランククリアでなくてもOK。対戦をより楽しむためにも、ステージはすべて選択できるようにしておきたい。



▶対戦ステージの構成は、広いマップや立体構造のマップなど多種多彩。

対戦ステージ	クリアが必要なミッション名
ボスケ・デル・アルバ	【MAIN OPS】発端/資材搬入施設調査
バナネル・フルタ・デ・オロ/農場	【MAIN OPS】対装甲車戦:LAV-typeG
アルデア・ロス・デスピェルトス	【MAIN OPS】チコ救出
エル・カダルソ	【MAIN OPS】対戦車戦:T-72U
リュイナス・デ・ショチケツァル	【MAIN OPS】研究施設(ラボ)へ
採掘場居住区	【MAIN OPS】採掘場偽装基地へ
地下通路B	【MAIN OPS】地下基地潜入
MPOステージ:サイロ・エントランス	【EXTRA OPS:022】敵兵殲滅
リュイナス・デ・ショチケツァル(夜)	【EXTRA OPS:015】フルトン回収
MPOステージ:ソヴィエト・パトロール・ベース	【EXTRA OPS:008】ターゲット射撃
MPOステージ:ピルボックス・パーガトリー	【EXTRA OPS:042】戦闘捕虜防衛
アルデア・ロス・デスピェルトス(夜)	【EXTRA OPS:019】ターゲット爆破
バナネル・フルタ・デ・オロ/農場(夜)	【EXTRA OPS:039】拠点防衛
ボスケ・デル・アルバ(夜)	【EXTRA OPS:021】輸送トラック爆破
エル・カダルソ(夜)	【EXTRA OPS:063】プーヤン・ミッション
採掘場居住区(夜)	【EXTRA OPS:034】クレイモア回収

対戦を楽しむ POINT:01 ルールの詳細を考える

VERSUS OPSのホストになる人は、戦場となるステージとルールを選択するほか、ルールの詳細（右表の全般設定や対戦時間、チケット数など）も設定可能。この設定しだいで、対戦のおもしろさが大きく変化する。例えば対戦時間が短すぎたり、チケット数が少ないと味気ない。使用武器に制限をかけるなど、いろいろ試してルールにあった設定を考えるのも本作の魅力だ。

全般設定	
最大プレイヤー数	同時に対戦できるプレイヤーの最大数を決められる(2～6人)
フレンドリーファイア	無効にすると、味方には攻撃が当たらなくなる
チームキルキック	有効にすると、味方を3回倒すと強制的にゲームから排除されるようになる
アイドルキック	有効にすると、10分間操作がないと強制的にゲームから排除されるようになる
チーム自動振り分け	有効にすると自動的に、無効にすると、手動でチーム選択を行う
ヘッドショット	無効にすると、ヘッドショットが通常ダメージ扱いになる
ブリーフィング時間	対戦開始前のブリーフィングメニューに留まれる時間の設定(1～5分)
スネークを使用	スネークを使用可／不可の設定
武器使用設定(11項目)	各武器の使用可／不可の設定

対戦を楽しむ POINT:02 ルールとマップを決定

ホストになる人は対戦するステージを上記16ステージのなかから選択。そしてルールを「デスマッチ」「チームデスマッチ」「キャプチャーミッション」「拠点制圧ミッション」の4種類のなかから1つ決定。下では各ルールの簡単な説明と、勝つためのポイントを紹介するので、遊ぶときの参考にしてほしい。

デスマッチ

1対1での勝率を上げよう

チーム分けのない個人戦で、ほかのプレイヤーを倒して得点をゲットしていく。1位のプレイヤーの頭上にはケツァールが表示（鳴き声もする）されるため、バトルでは常に狙われる存在になる。総チケット数が0になるか制限時間が0になったとき、得点の多いプレイヤーが勝利。

●ポイント：相手と1対1の状況で戦ったときの勝率を上げることが重要！　相手よりも先に、素早くヘッドショットを決められるように練習しておきたい。



▲画面上＋マップにケツァールが表示されるため、1位になると相手に狙われやすくなる。

チームデスマッチ

相手よりも有利な状況で活動

レッドとブルーのチームに分かれて戦闘を繰り広げ、先に敵チームのチケットを0にする。または制限時間が0になったとき、残りチケット数の多いチームが勝利。

●ポイント：1対1で戦うより、2対1で戦うほうが圧倒的に有利。そのため単独行動はなるべく避け、仲間と一緒に動くこと。また、装備する武器を仲間と分担するのも勝利のヒケツ。1人がアサルトライフルで突撃し、仲間が高台から狙撃銃でバックアップするなど、作戦を立てて戦おう。



▲固まって活動したり、高低差を利用するなど、どう戦えば有利に戦えるかを考えてみよう。

キャプチャーミッション

殺傷するより足止めが重要

レッドとブルーのチームに分かれて、ターゲット（ケツァール）を奪い合う。ターゲットを入手して自チームのゴールに設置し、タイマーが0になるまで守りきれば勝利。なお、制限時間が0になると延長戦になり、自チームのゴールにターゲットを設置していた時間がリセットされなくなる。

●ポイント：相手を麻酔銃で眠らせたりCQCで気絶させることで、殺傷するよりも長い時間足止めできる。活動中の敵チームの人数を減らすことが重要だ。



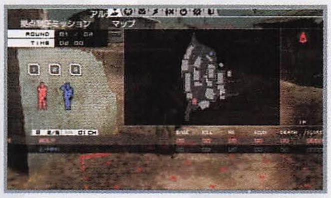
▲雑誌で動きを封じるのもアリ！　曲がり角などに設置しておくと引っかかる確率が高い。

拠点制圧ミッション

拠点は多人数で制圧&防衛

レッドとブルーチームに分かれて3つの拠点を奪い合う。すべての拠点を制圧する、または制限時間が0になったときに制圧している拠点数の多いチームが勝利。相手チームに拠点を制圧されても、その拠点内に居続ければ制圧し返すことができる。

●ポイント：拠点を制圧する順番や制圧したときの守り方など、事前に戦い方の方針を決めておくのが重要。またキャプチャーミッションと同様、相手を殺傷するのではなく、足止めすることも有効な戦術となる。



▲拠点の場所はマップで確認できる。地形なども把握し、迅速に移動しながら制圧していこう。

[各戦いのレギュレーション]

公開されたレギュレーションは以下の4戦分。参戦を考えているチームは、同条件で練習しておこう。なお、地区大会の3戦で使用するPSP本体、およびセーブデータはコナミ側が準備してくれる。

店頭大会

【条件】CO-OPS／チーム内の全員が出場。
【ミッション】「EXTRA OPS：093：対戦車戦/T-72A/エル・カダルソ」のタイムアタック。ただし、Sランククリアすることが条件。
【制限】使用する武器、アイテム、スキル、言霊などは、すべて規制なし。



▶Sランククリアするためには装備品にも注意!!

地区大会1回戦

【条件】CO-OPS／チーム内の全員が出場。
【ミッション】「EXTRA OPS：074：対装甲車戦/LAV-typeC/バナネル・フルタ・デ・オロ」のタイムアタック。同タイムの場合は「クリアランク」の上位者、次に「アラート数」で判断。キル数1ごとに＋15秒、フルトン回収数1ごとに－1秒のタイム増減あり。
【制限】使用不可の武器：『人間パチン虎。』、『電磁ネット。』、『レールガン。』、パトリオット、『電磁波照射ガン。』、EZ GUN、M47、M202A1。使用不可のアイテム：回復系アイテム、無限バンダナ、支援補給マーカー＆支援砲撃マーカー（投てき型・設置型）。使用不可の言霊：「降伏しろ！」「落ちろ!!!」。使用不可の特殊スーツ：ステルス迷彩、悪臭迷彩。使用不可のスキル：プロレスマニア、工作員。

地区大会2回戦

【条件】VERSUS OPS／チーム内の3人が出場。※チームデスマッチ。
【ミッション】1戦で上位だったチームが「エル・カダルソ」（戦車戦）か「リュイナス・デ・ショチケツァル」（遺跡前）のどちらか1ステージを選択して対戦。対戦結果が「DRAW」だった場合、もう1つのステージで再戦。勝敗がつくまで繰り返し対戦していく。フルトン回収オンリーの試合で、殺傷武器は使用禁止。チケット残数が多いチームが勝ち。
【制限】使用不可の武器：殺傷系武器。
【全般設定一部】フレンドリーファイアー：無効。ヘッドショット：有効。ブリーフィング時間：1分。スネーク使用可。
【チームデスマッチ設定】ラウンド時間：5分。チケット数：10。ラウンド数：2。

地区大会決勝戦

【条件】CO-OPS／チーム内の全員が出場。
【ミッション】「EXTRA OPS：017：フルトン回収」＋「EXTRA OPS：087：対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom」合計のタイムアタック。同タイム時は「クリアランク」の上位者、次に「アラート数」で判断。キル数1ごとに+15秒、フルトン回収数1ごとに－1秒のタイム増減あり。
【制限】使用不可の武器：『人間パチン虎。』、『電磁ネット。』、『レールガン。』、パトリオット、『電磁波照射ガン。』、EZ GUN、M47、M202A1。使用不可のアイテム：回復系アイテム、無限バンダナ、支援補給マーカー＆支援砲撃マーカー（投てき型・設置型）。使用不可の言霊：「降伏しろ！」「落ちろ!!!」。使用不可の特殊スーツ：ステルス迷彩、悪臭迷彩。使用不可のスキル：プロレスマニア、工作員。



最強キャラは誰だ!?

『新・紋章』兵種別オススメユニット

ついに発売された『新・紋章の謎』。アカネイア大陸を舞台に、マルス&マイユニットの新たな戦いが始まる。今回は、戦いに参加する全77ユニットのなかから、オススメのユニットを紹介しよう。

ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～			
発売中（7月15日発売）	¥4,800(税込)		
DS	ジャンル	S・RPG	戦略
	メーカー	任天堂	対戦
	備　考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	育成

兵種変更の3パターン別にオススメユニットを掲載!

ここでは『新・紋章の謎』の全77ユニットのうち、兵種変更が可能な68ユニットを兵種パターン別に解説。また、そのなかで登場するオススメのユニットを、3人のエムブレマーが独断と偏見込みでピックアップ！



男性Aパターン

物理系中心のパターン!
育成時の兵種変更が重要



魔法系ユニットが2種類しかいないという物理系のパターン。力を伸ばしたいときは戦士、技と速さを伸ばしたいときは傭兵、守備を伸ばしたいときはアーマーナイトにと、兵種変更しながら育成を進めよう。

下級		上級
アーマーナイト	▶	ジェネラル
傭兵		勇者
戦士		ウォーリアー
ハンター		ホースメン
海賊		バーサーカー
ダークマージ		ソーサラー

■男性Aパターン／全ユニットデータ

ユニット名	参戦章	初期兵種	ワンポイント	オススメ度
ドーガ	1章	アーマーナイト	不動の壁役。序盤から終盤までルート封鎖などに大活躍できる	★★★
ウォレン	2章	ハンター	力がぐいぐい伸びるアタッカー。守備と魔防が低く、撃ち合いには弱い	★★
マジ	2章	戦士	速さの1号。斧レベルがEなので、兵種変更も視野に活用を	★★
サジ	3章	戦士	力の2号。斧レベルC＋ハンマーが非常に頼りになる	★★
オグマ	4章	傭兵	オールラウンドなオグマ隊長。序盤参戦なので育成機会も多い	★★★
カシム	4章	ハンター	全般的に能力が上がりやすい。ウォレンと好みで使い分ける？	★★
バーツ	5章	戦士	最強の3号。サジマジバーツのトライアングルアタックは必見	★★★
シーザ	6章外伝	傭兵	序盤参戦なので育成機会が多い。やや平凡か	★★
ロジャー	8章	アーマーナイト	力が伸びやすい。活用するなら兵種変更で盾役以外に	★
エッツェル	9章	ソーサラー	初期守備＋魔防の高さが魅力。即戦力の魔法系ユニット	★★
ダイス	10章	戦士	運がないのにデビルアクス所持。傭兵として使うとなかなかの強さ	★★
ホルス	10章外伝	ジェネラル	能力はやや低め。使うなら能力UPアイテムが必須？	★
ジェイク	11章	ウォーリアー	前作はシューターだったが、本作では上級職のウォーリアー	★
ダロス	12章	バーサーカー	技が低い。活用するなら斧メインの勇者に	★
ロベルト	12章	ホースメン	黒騎士団では唯一の上級職。とはいえ、実力は低め	★
ベック	13章	ホースメン	上級職にしては力が低め。初期装備のぎんの弓で火力を補う？	★
トムス	15章	ジェネラル	初期守備は全ユニットでもトップクラス。盾役の即戦力が必要なら	★★
ミシェラン	16章	ジェネラル	槍B＋弓B。武器レベルが高く、ぎん系武器も槍も弓も使える	★
アストリア	16章	勇者	メリクルをありがとうありがとう。守備が高く、良バランスの勇者	★★
サムソン	17章	勇者	速さが高く、即戦力。斧系ユニットを育てていないならぜひ	★★
ザガロ	19章	ホースメン	レベルの高い上級職。しかし、能力は低め	★
ウルフ	19章	ホースメン	初期能力、成長率ともに◎。即戦力だが、レベルアップの機会は少ない	★★
ユミル	21章	バーサーカー	技が低い。活用するなら秘伝の書を使うか、ホースメンへの変更を	★

編集 オススメユニット

肉弾ユニットが多いAパターンのなかで、とくに物理系アタッカーとしてオススメしたいのがバーツ。力・技・速の三拍子そろったナイスガイなのだ。サジマジも強いので、3体セットで運用すべし！


◀**バーツ**：鬼のバーツ隊長。是非勇者で。オグマ？　誰それ。


◀**ドーガ**：肉壁。力は微妙に低いが、壁役はそれぐらいでよい。


◀**マジ**：タリス傭兵3人衆は揃って勇者として運用したのだ。


◀**サジ**：ハードモードプレイ時、ハンマーにお世話になった……。

ライターA オススメユニット

Bパターンや女性パターンに比べてちょっと戦力不足かもです。オグマとバーツはあいかわらず、すごく強いんですが……彼ら2人が抜きん出すぎてて、ほかのAパターンキャラはかすみがちな気が。


◀**バーツ**：戦士でも傭兵でも強いユニット。オグマより強いかも。


◀**オグマ**：安定感はバツグン。終章まで常にエース格でした。


◀**カシム**：頼りない顔だけど、育てると予想外な強さです。


◀**エッツェル**：ピンポイント起用だけど。意外に便利です。

ライターB オススメユニット

初期上級職は使えないのがシリーズのお約束だけど、10章外伝以降すべて上級職という胸アツラインナップ。パターンAは、序盤に育成キャラを決めないとキツい。でもサムソン使っちゃう。悔しい！


◀**オグマ**：この人は外せないなあ。まさに万能剣闘士。


◀**ウォレン**：サジマジ系列の顔。あ、力がスクスク育つよ。


◀**アストリア**：いやまあ、メリクル込みのオススメなんだけど。


◀**サムソン**：シーマとセットで。アランとの扱いの差に胸アツ。

と……油断させといて……馬鹿め!

エムブレマー最強座談会

おや、エムブレマー達が集まって何か始めたようですよ？　これはどうやら不毛なことで名高い"最強座談会"ではないでしょうか。どうせ結論は出ないのに……。


◀編集：現在2周目のマニアックに挑戦中。高難易度での要所要所で役立つアランを、再評価せざるを得ない。ガチムチ好き。


◀ライターA：4周目プレイ中。ハードがちょうどいい難易度で楽しいー。育成は能力とバランス重視。


◀ライターB：FC時代からのエムブレマー。キャラ育成のモットーは愛。プレイはノーマル＋カジュアルののんびり派！

編集：オラー！　おまえらが待ち望んだ最強座談会だ。思う存分語るがいい！

A：えー、もうマイユニット最強でいいッスよ。

B：意義なーし。

編集：ってえええええ。ほら、もっとたぎりあふれる熱い思いとかパッションとかオーガニック的な何かとかあるでしょ!!

A：だってマイユニットさん強すぎっすよ。モテモテっすよ。

B：完璧超人っす。

編集：まあ確かに強いけど……。既存キャラって兵種変更するのに抵抗あるけど、マイユニットってどの兵種にしても違和感ないのがいいよね。

A：魔法系だけはちょっとあれだけど。あ、マイユニットは断然アーマーナイト派ですが何か。

編集：アーマーナイトいいよね。前日編の攻略がかなりラクになるわさ。

B：マイユニットは断然ペガサスナイトだろー！　女性選んだら、アーマーナイト選べないよバカ！

A：三姉妹とかシーダとかペガサスナイト枠がただでさえあふれてるのに、マイユニットと競合してどーすんだ？

B：三姉妹はソシアルナイトが正義。マイユニットを途中で兵種変更するのもいいと思うけど。

編集：三姉妹といえば、今回はサジマジバーツもトライアングルアタックできるよね。

B：マジで!?

編集：う、うん。サジとマジも育てればけっこう強いし、最終的にはサジマジバーツを全員斧勇者で運用したなあ。

A：あー、それアリかも。今回は武器に重さの概念がないから、斧が優遇されてる気がしますしね。

編集：ドラゴン系武器がないのだけが弱点だけどね。あと、斧系ユニットは最終的には勇者一択だよねー。ウォーリアーとバーサーカーが微妙に使いにくい……。

A：まあとりあえず、パターンAではバーツ最強なのは間違いないっす。オグマも捨てがたいけど。上級職連中は、軒並み全滅気味だしなあ。

B：サムソン使えよぉ。レベル20まで上げて、能力アップアイテムいっぱい使えば最強だぜ？

A：そこまでやれば誰だって最強だろ！



男性Bパターン 万能系の兵種が豊富 状況に応じて投入しよう



このパターンには、あらゆる局面に活用できるソシアルナイト／パラディンと、魔道書と杖を使い分けられる賢者／司祭が含まれる。どちらも使い勝手がよいので、この4兵種をメインに運用しよう。

下級		上級
ソシアルナイト	▶	パラディン
アーチャー		スナイパー
剣士		ソードマスター
魔道士		賢者
僧侶		司祭
		ドラゴンナイト

■男性Bパターン／全ユニットデータ

ユニット名	参戦章	初期兵種	ワンポイント	オススメ度
ライアン	前日編2	アーチャー	成長率は高い。兵種変更を駆使すれば、終章まで主力になりえる	★★★
ルーク	前日編3	ソシアルナイト	力と守備が伸びやすい。剣士に変更して技と速さを伸ばすのが◎	★★★
ロディ	前日編3	ソシアルナイト	技と速さが伸びやすい。守備が低めなので竜の盾などで補おう	★★★
ゴードン	1章	アーチャー	前日編でライアンの育成に失敗したなら、こちらに切り替えるのもよし	★★
アラン	1章	パラディン	マニアック以上では活用必須。ドラゴンナイトに変更して運用しよう	★★
マチス	3章	ソシアルナイト	おなじみバカ兄貴。ルーク&ロディよりは一段劣るが、育成機会が多い	★
リフ	3章外伝	僧侶	魔力と魔防が意外に伸びるので、良質な回復役に。戦闘面は厳しい	★★
ユベロ	4章	魔道士	レベル1参戦で育成機会は多い。レベルアップの伸びしだいで主力に	★
シリウス	4章	パラディン	終章では必須。成長率は高いが、最終的にはHPが低め	★★
フレイ	6章	ソシアルナイト	隠れた実力者。バランス型で、ロディ&ルークの育成に失敗したならぜひ	★★
サムトー	6章	剣士	本家（ナバール）には劣る。育成機会が多いので伸びしだい	★
ウェンデル	6章	賢者	6章時点では貴重な魔道書＋杖使い。魔法面での序盤の助っ人	★
ラディ	6章外伝	剣士	同時期に剣士が複数参戦するが、そのなかでは非力	★
ナバール	7章	剣士	頼れる剣士。最後まで使うなら、兵種変更で力や守備の成長調整を	★★★
カイン	8章	ソシアルナイト	バランスのよいソシアルナイト。参戦時期がやや微妙？	★★
ジョルジュ	8章	スナイパー	パルティアをありがとうありがとう。8章での対ジェネラル戦が見せ場	★
マリク	10章	魔道士	各種能力が伸びやすく、エクスカリバーの特効も便利。魔道士エース	★★★
エルレーン	10章	魔道士	守備が伸びやすい。魔道士枠に余裕があるなら育てる価値アリ	★★
ライデン	12章	ソシアルナイト	初期能力が高く成長率もよし。足りない職に兵種変更して使うといい	★★
ベルフ	12章	ソシアルナイト	ライデン同様のユニットだが、速さの低さが欠点	★
アベル	15章	パラディン	上級職参戦だが、成長率は高め。使うなら急ぎレベルアップを	★
トーマス	17章	スナイパー	森の妖精。あるいは葉っぱ隊	★
フロスト	17章	司祭	即戦力が求められる上級職ユニットだが、武器レベルが低い	★
ロシェ	19章	パラディン	オレルアンの聖騎士。19章参戦にしては力不足か	★
ビラク	19章	パラディン	ロシェと同様、最前線を任せるには厳しいユニット	★
ミシェイル	21章	ドラゴンナイト	参戦時能力では全ユニット中最強。パラディンやスナイパーにもよし	★★

編集 オススメユニット

エース候補が多すぎて困ったもんだのBパターン。特にソシアルナイト連中が多すぎる！　フレイやライデンも育てたいんだけどな～。あ、魔法系あんま使わないので、Bパターンはリフ一択で。

◀**ルーク：**強くて堅いニクい奴。ソシアルナイトでは彼が鉄板。

◀**ライアン：**なんだかんだで、つきあい長い奴だしなあ……。

◀**ゴードン：**兵種変更してライアンと共存。剣士とか意外にイイ。

◀**リフ：**ふと気づいたら魔力20、魔防20。いいじゃなーい。

ライターA オススメユニット

ソシアルナイトも剣士も魔道士も、育てたいユニットがたくさんですね。でも、女性パターンと競合するユニットが多いのが問題かも？　ナバールとマリスとか、マリクとリンダとかとか。

◀**マリク：**魔道士はやっぱりこの人。エクスカリバー最高です。

◀**ナバール：**速すぎてすぐカンストするのが問題かも？

◀**ルーク：**最初から最後まで頼りになる、第7小隊の仲間。

◀**ロディ：**ルークと同じく、最初から最後まで使いました。

ライターB オススメユニット

第7小隊のメンツを使うかどうか非常に迷うところ。育てれば絶対強いんだけど。やっぱり猛牛カイン＋黒豹アベルを育てたいよね。よね？　ところで、エルレーンに従った部下達が哀れちゃん。

◀**マリク：**魔道士だったら彼でしょー。ちょっと柔らかいけど。

◀**エルレーン：**俺のトロンが以下略。マリクと会話ないのか…。

◀**シリウス：**FC版の『外伝』は懐かしい……あれ？

◀**カイン：**もーぎゅー。参戦時期が悪いけど、兵種変更して使う！



女性パターン A+Bの2パターン ミックス型



兵種変更可能な女性ユニットはすべてこのパターンで、3つの兵種パターンのなかでも、兵種変更の種類が最も多い。アーマーナイトはいないが、上級職にジェネラルが存在する。

下級		上級
ペガサスナイト	▶	ドラゴンナイト／ファルコンナイト
ソシアルナイト		パラディン
アーチャー		スナイパー
剣士		ソードマスター
魔道士		賢者
シスター		司祭
		ジェネラル



◀女性のうち兵種変更できないのはチキ、ナギ、フィーナの3人。

■女性パターン／全ユニットデータ

ユニット名	参戦章	初期兵種	ワンポイント	オススメ度
セシル	前日編6	ソシアルナイト	成長率、成長機会に恵まれる逸材。守備の低さを補って活用しよう	★★★
マリーシア	1章	シスター	回復役としては並み程度だが、参戦が速くハマーンの杖が便利	★★★
カチュア	2章	ペガサスナイト	成長率は高い。シーダやパオラなど、競合相手が手強いのが問題？	★★★
リンダ	2章	魔道士	ハード以上では、彼女のオーラがボス戦の切り札。ぜひ育成を	★★★
パオラ	3章	ペガサスナイト	初期能力、成長率ともに高い。ソシアルナイトで運用するのもよし	★★★
ユミナ	4章	シスター	育成しだいで優秀な回復役に。マリーシアと共存させるなら魔道士に	★★
シーダ	4章	ペガサスナイト	ウィングスピアが強力。説得用に出撃することが多く、育成しておきたい	★★★
ノルン	6章	アーチャー	成長機会が多く、育てる価値はある。剣士に変更して技を育てたい	★★
ミネルバ	9章	ドラゴンナイト	終章では必須。要所で助っ人として参戦し、アイテムで能力強化しよう	★★
マリス	10章	剣士	守備の高い剣士。技が低いので、育成するならそのまま剣士で！	★★
アテナ	13章外伝	剣士	優秀な剣士だが、参戦が遅い。ぎんの剣を活用して運用、育成しよう	★★
エスト	15章	ペガサスナイト	成長率はかなり高いが、参戦が遅い。育成するなら集中的に運用を	★★
カタリナ	16章外伝	賢者	上級職で参戦。杖をメインに使い、攻撃時はオーラやリザイアを活用	★
シーマ	17章	ジェネラル	能力は低めだが、武器レベルの高さが魅力	★
ミディア	20章	パラディン	参戦時期が微妙だが、ジェネラルにすると即戦力クラス	★
レナ	終章	司祭	捕らわれの4人のなかでは最も能力が高い。とはいえ、戦力には……	★
マリア	終章	司祭	捕らわれの4人のなかでは最も能力が低い。リブロー役	★
エリス	終章	司祭	説得後は後方でリザーブ役。ボルガノン持ちだが、戦闘力は皆無	★
ニーナ	終章	司祭	トロン＋リザーブ持ち。エリス同様、リザーブ役として使おう	★

編集 オススメユニット

女子どもに興味はねえ！　と言いたいところだが、そうもいかないエムブレム。ペガサスナイトは誰か育てないと、高難易度では苦しい……。まあ、どれを育てても強いんだけど。ペガサスファンタジー。

◀**パオラ：**ぎんの槍が強烈。姉さん、普通に強いよなあ……。

◀**カチュア：**最初は足手まといだが、育てると姉さんに匹敵。

◀**シーダ：**いつのまにか、ソシアルナイトになってた。

◀**マリス：**堅いのがよい。ちょっと『暁』のニケに似てる。

ライターA オススメユニット

リンダやマリーシアら、魔法系ユニットが豊富です。マリスとアテナの剣士コンビや、ペガサス三姉妹達もどれを育てるか困りますが……。もう全部育てちゃいますか！　出撃枠が全然ないけど。

◀**シーダ：**説得で出ることが多いので。速さはかなりのもの。

◀**マリス：**中盤参戦だけど、じっくり育てれば最強剣士に！

◀**マリーシア：**序盤からずっとお世話になった回復役です。

◀**リンダ：**オーラがすごくよい。終盤は防御不足に泣いたり…。

ライターB オススメユニット

趣味で選ぶか、実力で選ぶか非常に悩むラインナップ。ええ趣味で選びましたが何か？　まあどんなユニットでも、上級職レベル20にしてしまえばちゃんと強いし。一生ミネルバ様についていきます。

◀**ミネルバ：**ドラゴンナイトが最も似合うお方。ラブリー。

◀**シーマ：**DS版で顔がかわいくなりすぎた気がする。

◀**マリス：**時価590Gの自称お安くない女。10人くらい買いたい。

◀**アテナ：**マリスと並ぶ2大剣豪。育てれば強い。使え。ばか。

編集：んじゃ、激戦区のパターンBは誰が最強だろうか。

A：まあ、普通に考えれば第7小隊のメンツっすよね。SFC版では全然使わなかった子達なんだけどなあ。

編集：「前日編」の追加の影響が大きい気がする。彼らを使わざるを得ないから、自然にレベルが上がって強くなって、そのまま使い続ける流れだねー。

A：カインやナバールは、そのわりを食いましたねん。彼らが出てくるころには、第7小隊メンバーがえらい強さに……。

B：魔法系ユニットだけはマリクで確定だろうけど。エルレーンも育てればちゃんと強いよ？

A：オーラやエクスカリバーみたいな利点がないのがなあ。

B：なんだとおおお！　貴様のエクスカリバーが勝つか俺のトロンが勝つか、さあ、勝負しろ！

A：いや、エクスカリバーが勝つだろー。

B：デスヨネー。

編集：で、ある意味最大の激戦区が女性パターンだね。

A：男性のほうのパターンAとBは、ハードをクリアするとミックスして兵種変更可能になりますけど、こちらはその恩恵を受けられないんですよね。女海賊とか女ホースメンとか見たかった。

B：『封印の剣』のスーですな。

編集：とりあえず三姉妹とリンダとマリーシアが鉄板？

B：いいえ、ミネルバ様とシーマ様が鉄板です。

A：いいえ、アテナとマリスが鉄板です。

B：あ、それは許す。

A：友よ！

編集：中盤参戦だから育成機会が少ないのが問題だけどね。

B：っ訓練所。

編集：訓練所で育てると、ちょっとヘタれやすい気がするんだけど……。

B：まあ、愛ですよ愛。ミネルバ様とシーマ様は参戦からずっとスタメン入りですが何か！

編集：というか、ミネルバとシーマは育てるのきついだろー。

B：レベル20まで上げて、能力アップアイテムいっぱい使えば最強ですぜ？

編集：だから、それを言ったらなんでも最強だっつーの！

おまけ 星のかけら入手先一覧

重要アイテム、星のかけら。入手し忘れると、星のオーブが完成せず、20章でエンディングを迎えてしまう。特に7章、8章で盗賊が所持する星のかけらは要注意。盗賊達はマップ外に逃げようとするので、移動力の高いユニットなどで猛追しよう！

■星のかけらデータ

星のかけら	入手章（入手方法）	効果
星のタウルス	3章（ボスが所持）	力＋1、守備＋1
星のジェミニ	5章（ボスが所持）	力＋1、魔力＋1
星のリブラ	6章（宝箱）	幸運＋2
星のアクエリア	6章（サムトーが所持）	魔力＋1、魔防＋1
星のキャンサー	6章（ボスが所持）	守備＋2
星のスコーピオ	7章（盗賊が所持）	速さ＋2
星のサジタリス	8章（ジョルジュが所持）	技＋2
星のレオ	8章（盗賊が所持）	力＋2
星のカプコーン	9章（宝箱）	魔力＋2
星のバルゴ	9章（ミネルバが所持）	魔防＋2
星のアリエス	10章（エルレーンが所持）	技＋1、幸運＋1
星のピスケス	12章（火竜が所持）	守備＋1、魔防＋1

セカンドノベル
～彼女の夏、15分の記憶～

読むだけのノベルを否定する新しい"ノベル"の形

物語を読み、"理解する"ということ

今現在、テキストを読み進めるタイプのAVGといえば、そのほとんどが、いわゆる"ノベル"である。これは、要所で現れる選択肢を選び、あとはボタンを押していけばストーリーが進んでいくという至極スマートな形となっている。この"小説と同じように読み進める"ゲームシステムは、物語に没頭したいという遊び手の要望に対してとても洗練されたものであり、決して悪いものではない。ただ、常に新しい刺激に飢えている"ゲーマー"からしてみると、やはり何かしら"ゲームならではの新鮮味やスパイスが欲しい"と思ってしまうのも本音だろう。その願いに対し、1つの答えを示してくれたのが、この『セカンドノベル』という作品である。

本作に登場するヒロイン・彩野は、5年前の事故の後遺症により、15分間ごとに直前の記憶がリセットされてしまう。そんな彼女とともに、5年前に起きた事件の真相を探っていくというのが『セカンドノベル』のストーリーである。この彩野の"キャラクター設定"が、本作のゲームシステムに深く結びついている。彩野しか知らない過去の出来事が盛り込まれた「物語」を彼女に思い出してもらい、そのすべてを主人公へ伝えるには、15分間という時間はあまりにも短すぎる。では、どうすればいいのか？　その解決策が「あらすじ」というシステムだ。例えば、彩野の「私は、昼休みに誰と会ったっけ？」といったような質問に、プレイヤー＝主人公が、以前に彩野から聞いた話のなかから書き留めた「キーワード」から正しいものを選び、彼女へ今までにわかったことを説明する。こうすることで、彩野と主人公が交わしてきた「これまでのお話」は「あらすじ」となり、記憶リセット後の説明の手間を省くことができるのだ。そして、これは彩野に「物語」を説明するのと同時に、プレイヤー自身の「物語」への理解を自然と深めさせる効果も持っている。私が本作をプレイして最も感心したのは、ズバリ、この"プレイヤーに情報の整理を自然に行わせている"という点である。

多くのAVGは、プレイヤー＝主人公という構図を取っていたとしても、物語の真相に挑んでいくのはあくまで主人公であり、プレイヤーはその人物の行動を追体験しているにすぎない。しかし、本作では記憶を失い続ける彩野をプレイヤー自身の手でフォローしていくことになるため、「物語」を正しく把握できていなければ、いつまでたっても真相にたどり着くことは不可能だろう（仮に当てずっぽうで行けたとしても、それが"真相にたどり着いた"と言えるのかは、甚だ疑問である）。いつ、どこで、誰が、何のために、何を、どうしたのか？　これを見極め、プレイヤーが事実を理解したとき、主人公の求める真実も呼応し、ストーリーが動くのである。

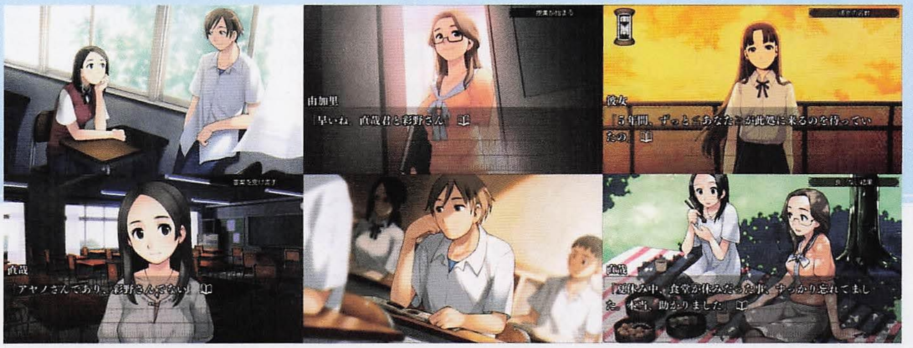
また、15分間で「物語」が強制的に終了となる点も、ゲームに緩急をつけるいいアクセントとなっている。話を理解し、租嚼するにはちょいどいい分量だ。本作ではストーリーを読み進める「story」と、情報を統合する「fragment」の2つのモードがあり、プレイヤーはこれらのモードを交互に使う必要がある。「fragment」で場面ごとの「あらすじ」を完成させれば、そのぶん後半のストーリーが読み進められるのだ。このとき、「あらすじ」を組むための「キーワード」が足りないようであれば、彩野がそれとなく示唆してくれる。また、新たな「キーワード」を探すために「物語」を聞き直すときは、既読の場面がスキップできるようになっている。ゲームデザインの都合上、同じ会話のループが起こらざるを得ない本作だが、とても丁寧に作られたユーザビリティのおかげで、プレイにストレスを感じることはなかった。

架空の「物語」だからこそできること

本作を語るうえで、1つ言っておかなくてはならないことがある。彩野の「物語」に込められた過去は、すべてが真実というわけではない。彩野が語ってくれるのは、彼女が5年前の事件の前に綴った"自分達をモデルにした「物語」"である。そのため、プレイヤーは「物語」という"彩野の目線"のフィルターに覆われた情報のなかから隠された事実を探していくことになる。記憶が「物語」であることのおもしろさとして、"真実がつかみづらい"ということのほか"ストーリーを改変できる"というものもある。主人公が「物語」の途中で「実は、このときアヤノは違う行動を取っていたのではないか？」と話せば、彩野はその方向に「物語」を軌道修正していく。そうすることで「物語」は新たな展開を見せ、別の「キーワード」の発見にもつながるのだ。そして、この「物語」には、もう1つストーリーのヤマとなる大きな謎が用意されている。彩野の高校時代をモデルにした「物語」のはずなのに、当時、同級生で友人だったはずの主人公に該当する人物が登場しない。逆に、「物語」のなかにしか存在しない「サクラ」という登場人物もいる。「物語」の何が真実で、何が虚構であるのかを探っていくのが、『セカンドノベル』という"ノベル"なのである。

本作のストーリーは、5年前の高校時代、主人公の親友であり、彩野の幼なじみでもあったユウイチが、突如として学校の屋上から飛び降りてしまった事件の真相を探るという内容である。「物語」を理解し、ゲームを解き進めていくうちに、プレイヤーは、さまざまな要因が複雑に絡み合った真相を知ることだろう……。

ただ読むだけで物語が進むAVGも、没頭できるという意味では素晴らしいものだ。そういった作品を好きな人にこそ、ぜひ本作で"登場人物達と一緒に「物語」を理解しながら物語を読み進める"楽しさを感じ取ってもらえたらと願う。彩野の「どこまで話したんだっけ？」というセリフが、プレイヤーの「どこまで物語が進んだんだっけ？」という気持ちとシンクロする。「あらすじ」を綴り、彼女と一緒に「物語」を理解していく。きちんと「物語」の内容を噛み砕き、飲み込んでいったすえに待つ真相は、ただ行き着いただけの結末とは一味違った感動を与えてくれるはずだから。　（川地誠）



の人は安心していいんだな』って思うから」
「そうかな……」
「うん。おいしい『ちくわ』をくれるんだから。大丈夫」
猫の背中を撫でると、猫はごろん、とお腹を見せた。
千秋はベンチの脇に置いていたコーヒーを手に持つと立ち上がり、女の子に今日自分の座っていた場所を譲った。女の子の手をとり、女の子の手をおなかに置く。
「撫でてあげて」
「……はい……ふふ」
わしゃわしゃと猫のおなかを撫でると、猫は気持ちよさそうに目を細めた。
「あ、コーヒーとか飲むんですね。苦くないんですか？」
「少し飲む？　案外、美味しいよ。私も食わず嫌いだったんだけど」
「え、えっと……どうしようかな」
「昔、私にご飯をつくってくれた人が、コーヒー好きだったんだ」
千秋はそう言うと、女の子に微笑みかける。それにあわすかのように、にゃあ、と彼が声をあげた。

高校時代の親友の飛び降り事件の真相を、記憶障害を背負った「当事者」とともに探っていくAVG。記事担当ライターによるプレイインプレッションと、本作のスタッフ書き下ろしノベル＆イラストで、その魅力に迫る。

セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～		
発売中（7月29日発売）	UMD版：¥5,229（税込）／DL版：¥4,000（税込）	
PSP　ジャンル	AVG（青春-自己-探索-ミステリアス-認識-アドベンチャー）	恋愛
メーカー	発売元：日本一ソフトウェア／開発元：テクスト。	謎解
備考	プレイ人数：1人用	



『セカンドノベル』書き下ろしショートストーリー

夏扉

深沢豊（著）／イラスト：もりちか

本作のシナリオを手がけた深沢豊氏によるショートストーリー。主人公達の母校の近くに住む千秋が、ある日、出会った女の子とは……？

■1

公園の蝉が、癇癪を起こしたように鳴いている。ベンチには、やや大人びた表情の少女が座っていた。

少女は手にしていた缶をひと口飲むとそれを脇に置き、隣に座っている「住人」の背中をそっと撫でた。彼はちらりと少女の顔を見ると、満足げに声を漏らす。

その時、後ろから木々がこすれる音がした。少女が後ろを振り向くと、茂みの間から顔を出した小さな女の子と目があった。

「……あ、千秋さん！」

女の子が声をあげる。

「久しぶりだね」

千秋は女の子に向かって、微笑みかけた。

■2

夕方のスーパーは買い物客で賑わっている。離れた場所からもレジに長い列が出来ているのが見えた。

「（割引で358円。高い……）」

千秋は小さくため息をつく。手に取っていた『ちくわ』をもとの棚に戻そうとした時、隣から誰かの手が伸び、千秋の掌と少し触れた。

「……すみません」

相手の顔も見ず、反射的に千秋は謝る。

「これって、一番おいしいんですか？」

「え？」

突然質問をされ、千秋は声の方向を向いた。小さな女の子だった。小学校の低学年ぐらいだろうか。手にかごを持ちながら首を傾げ、千秋の顔を見ている。かごの中はからっぽだ。『おつかい』のようだ。

「えっと……。これはちょっと値段が高い、ね。味はそれなりだけど、この値段だったらバランスがあわない、かも」

ぎこちない笑顔を返しながら千秋が答えた。

「バランス？」

「価格と内容が合わない。ちょっとお金がもったいない、と思う」

「でも、味はおいしいんですよね？」

「……この棚の中の物からだったら、一番いいはず。一応」

中腰になり、目線を女の子合わす。

「でも、今買うならこっちがいい。値段は安いけど、その割にはまあまあおいしいから」

「……」

女の子は考え込む。たかだかちくわといえばそれまでなのだけれど、「お使い」だったとしたら、彼女にとってコレは重大な任務なのかもしれない。

「それで、こっちの方は値段がちょっと高いけど、味は他のものと大してかわんなかった」

「なるほど……」

女の子はありがとうございます、と付け足したようにお礼を言うと、無造作に「一番値段の高いちくわ」をかごの中に入れ、駆け足に売り場を去っていった。

「……」

余計な事まで、しゃべりすぎてしまったかもしれない。千秋は少し、後悔する。

物の値段を気にしなくてもいいような家だったんだろう。

■3

買い物を終え家に帰る途中、路地の裏に小さな子供がしゃがみ込んでいるのが見えた。

先ほど、スーパーで見かけた子だった。先ほどの事を思い出し、千秋は先に進もうとする。

「……」

けれど、立ち止まった。

どうも、何か、おかしい。女の子は道路にかがみ込んだまま、ぴくりとも動く様子がない。

「さっき、お話したよね。どうかしたの？」

「……」

「ね、体調とか——」

「……こっちに来ないで！」

女の子は首を横に振りながら答えた。

千秋は後悔する。余計な親切心なんて出すんじゃなかった、と思いながら。

「動かないで。お姉さんの後ろに、居るんです」

■4

猫の首につけられた鈴が、ちりん、と音を立てた。背中を撫でると、ゴロゴロ、と喉を鳴らした。

「良かったね、飼えるようになって」

「でも、すぐに逃げ出しちゃうんだ。……やっぱり外の方が、いいのかな」

地面の砂を蹴りながら彼女は言った。

「大丈夫、だんだん慣れていくよ。ご飯をくれる人には『こ



初音ミクが歌って踊るリズムアクションのPSP第2弾がついに発売！ 収録曲やモジュールの数も、前作から大幅にパワーアップ！

初音ミク Project DIVA 2nd

初音ミク -Project DIVA- 2nd		
発売中（7月29日発売）	通常版：¥6,090(税込)／いっぱいパック：¥26,980(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(リズムアクション) ACT
	メーカー	セガ
	備考	プレイ人数：1人用

Check!『ドリーミーシアター』も好評配信中♪

前作『初音ミク -Project DIVA-』をPS3で遊べる『初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター』が、現在PlayStation Storeで好評配信中（税込¥3,000)。ミク達のモデリングがキレイになったほか、リズムゲームの動作も快適になり、より遊びやすくなっている。なお、プレイには『ドリーミーシアター』に加え、前作のソフト、PSP、USBケーブルが必要だ。



より美しくなったミクが歌って踊る!!

◀髪の毛や衣装の質感まで、リアルに表現されており、PSP版とは違った魅力がある。

モジュールや収録曲など気になる情報をチェック!

動画投稿サイトなどで有名な、初音ミク達の歌う曲のリズムゲームが遊べる本作。今回は、PVに登場するキャラクターの衣装を変更できるモジュールのリストと、リズムゲームで遊べる楽曲のデータを掲載！ リズムゲームをプレイするときや、ショップでモジュールを購入するときの参考にしよう！

Module モジュール

前作の衣装も収録されて新しい衣装も大量に追加!

PVに登場するキャラクターの衣装を変更できる「モジュール」の数は、100種類以上！ カラフルドロップやチアフルキャンディのように、おそろいのデザインのモジュールもいくつか用意されている。

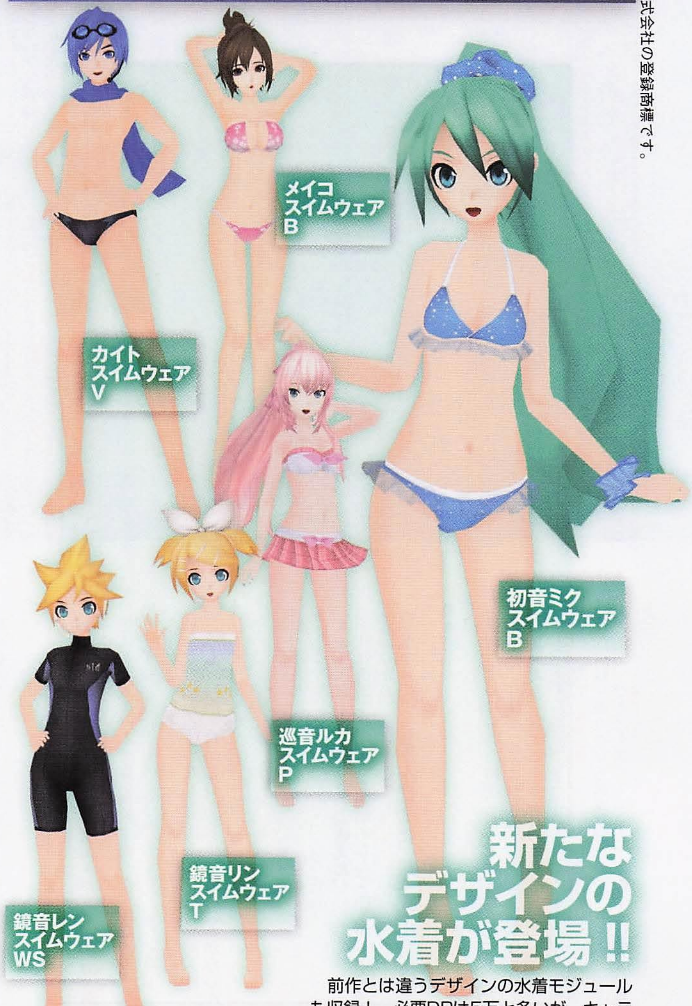
Point モジュールの入手方法

リズムゲームで特定の楽曲をクリアすることで、ショップの商品にモジュールが並ぶ。これらを、DIVAポイント（以下、DP）で交換すれば、そのモジュールが使用可能になる。なお、各キャラの基本コスチュームは、特定の曲をクリアすると自動的に手に入る。

リズムゲームをクリアするとショップにモジュールが並ぶ → ショップでDPを消費して交換する → 交換したモジュールが使用可能に

■モジュールリスト（★マークは前作に収録されていたモジュール）

	モジュール名	必要DP
初音ミク	初音ミク オリジナル	−
初音ミク	ヴィンテージドレス	15000
初音ミク	初音ミク 蝶	15000
初音ミク	スピリチュアル	20000
初音ミク	おさんぽスタイル	15000
初音ミク	みくずきん	15000
初音ミク	イエロー	20000
初音ミク	ジャー★ジ	15000
初音ミク	ノーブル	15000
初音ミク	パウダー	15000
初音ミク	ナチュラル	20000
初音ミク	ホワイトワンピース	15000
初音ミク	エールダンジュ	15000
初音ミク	スペイシーナース	15000
初音ミク	初音ミク キュート	15000
初音ミク	エンジェル	15000
初音ミク	サイハテミク	20000
初音ミク	ピンクポップス	15000
初音ミク	ピンクポップス AS	15000
初音ミク	カラフルドロップ	20000
初音ミク	∞	20000
初音ミク	初音ミク スイムウェア B	50000
初音ミク	メイコスタイル（★）	10000
初音ミク	リンスタイル（★）	10000
初音ミク	スペチャン5（★）	10000
初音ミク	スペチャン 39（★）	10000
初音ミク	ガリア軍第7小隊（★）	10000
初音ミク	チア（★）	10000
初音ミク	プラグイン（★）	10000
初音ミク	ゴシック（★）	10000
初音ミク	プリンセス（★）	10000
初音ミク	ミコ（★）	10000
初音ミク	にゃんこ（★）	10000
初音ミク	ねむねむ（★）	10000
初音ミク	ハートハンター（★）	10000
初音ミク	ボーカル（★）	10000
初音ミク	パンク（★）	10000
初音ミク	ダンサー（★）	10000
初音ミク	スター（★）	10000
初音ミク	フェアリー（★）	10000
初音ミク	スクール（★）	10000
初音ミク	スノウ（★）	10000
初音ミク	アラビアン（★）	10000
初音ミク	みやび（★）	10000
初音ミク	チャイナ（★）	10000
初音ミク	マジシャン（★）	10000
初音ミク	ホワイトドレス（★）	10000
初音ミク	パイレーツ（★）	10000
初音ミク	VN02（★）	10000
初音ミク	ギャラクシー（★）	10000
初音ミク	初音ミク スイムウェア S（★）	30000
初音ミク	初音ミク スイムウェア（★）	30000
初音ミク	ハツネミク（★）	10000
初音ミク	P-スタイル PB（★）	10000
初音ミク	P-スタイル CW（★）	10000
初音ミク	P-スタイル IS（★）	10000
初音ミク	P-スタイル RP（★）	10000
初音ミク	P-スタイル LP（★）	10000
初音ミク	P-スタイル FB（★）	10000
初音ミク	P-スタイル MG（★）	10000
初音ミク	P-スタイル CG（★）	20000
鏡音リン	鏡音リン オリジナル	−
鏡音リン	アシンメトリー R	15000
鏡音リン	リアクター	20000
鏡音リン	???	?
鏡音リン	鏡音リン キュート	15000
鏡音リン	チアフルキャンディ	20000
鏡音リン	鏡音リン スイムウェア T	50000
鏡音リン	鏡音リン スイムウェア（★）	30000
鏡音レン	鏡音レン オリジナル	−
鏡音レン	パンキッシュ	15000
鏡音レン	スクールジャージ	15000
鏡音レン	アシンメトリー L	15000
鏡音レン	鏡音レン スイムウェア WS	50000
鏡音レン	鏡音レン スイムウェア（★）	30000
巡音ルカ	巡音ルカ オリジナル	−
巡音ルカ	巡音ルカ 華	15000
巡音ルカ	シフォンワンピース	15000
巡音ルカ	フロイライン	15000
巡音ルカ	ハードロック	15000
巡音ルカ	???	?
巡音ルカ	巡音ルカ スイムウェア P	50000
巡音ルカ	巡音ルカ スイムウェア（★）	30000
カイト	カイト オリジナル	−
カイト	クラシック	15000
カイト	キャンパス	15000
カイト	ネコサイバー	15000
カイト	カイト スイムウェア V	50000
カイト	カイト スイムウェア V AS	50000
カイト	カイト スイムウェア（★）	30000
メイコ	メイコ オリジナル	−
メイコ	ふわふわコート	15000
メイコ	スカーレット	15000
メイコ	モダンガール	15000
メイコ	モダンガール AS	15000
メイコ	メイコ スイムウェア B	50000
メイコ	メイコ スイムウェア（★）	30000
亞北ネル	亞北ネル オリジナル	−
亞北ネル	???	?
亞北ネル	???	?
弱音ハク	弱音ハク オリジナル	−
弱音ハク	???	?
弱音ハク	???	?
咲音メイコ	咲音メイコ オリジナル	−
咲音メイコ	???	?
咲音メイコ	???	?



新たなデザインの水着が登場!!

前作とは違うデザインの水着モジュールも収録！ 必要DPは5万と多いが、キャラクターに対する愛があれば問題ない!?

効率よくDPをためる方法！

リズムゲームで入手できるDPの量は、曲の難易度とクリア時の評価によって決まる。つまり、難易度の高い曲でよい評価であるほど、多くのDPをもらえることになる。比較的ラクにDPを稼ぐオススメの方法は、ヘルプアイテム「コンボガードシステム」をセットして、「みくみくにしてあげる♪【してやんよ】」のEXTREMEをプレイすること。うまくパーフェクトがとれれば、1回のプレイで3万DPを入手することが可能だ。

MUSIC 収録曲

リズムゲームで遊べる楽曲は全部で46種類！

ゲーム開始時は上の列の4曲が遊べる状態で、各リズムゲームをクリアすると、その下の曲が出現。なお最難関の曲「初音ミクの激唱」は、ある条件を満たすと出現する。

曲名	Vocal	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
ロミオとシンデレラ	初音ミク	★2	★3	★6	★7
magnet	初音ミク&巡音ルカ	★2	★4	★6	★8
愛言葉	初音ミク	★1	★3	★5	★7
サウンド	初音ミク	★2	★4	★5	★8
ココロ	鏡音リン	★1	★3	★5	★7
Packaged	初音ミク	★1	★3	★5	★6
右肩の蝶	鏡音レン	★1	★4	★6	★8
マージナル	初音ミク	★2	★5	★6	★8
The secret garden	初音ミク	★1	★3	★5	★6
Just Be Friends	巡音ルカ	★2	★4	★6	★8
ストロボナイツ	初音ミク	★2	★4	★5	★6
クローバー・クラブ	初音ミク	★1	★3	★5	★7
from Y to Y	初音ミク	★2	★4	★6	★8
ラブリスト更新中?	初音ミク	★2	★3	★6	★7
Yellow	初音ミク	★2	★3	★5	★7
いのちの歌	初音ミク	★1	★3	★4	★6
Change me	MEIKO	★1	★3	★5	★7
ぽっぴっぽー	初音ミク	★2	★4	★6	★8
カンタレラ	KAITO&初音ミク	★1	★4	★6	★8
初めての恋が終わる時	初音ミク	★1	★4	★6	★8
荒野と森と魔法の歌	初音ミク	★1	★3	★5	★6
Dear cocoa girls	初音ミク	★1	★3	★5	★7
巨大少女	初音ミク	★1	★3	★5	★7
Dear	初音ミク	★1	★3	★5	★7
ジェミニ	鏡音リン&鏡音レン	★1	★3	★5	★7
VOiCE -DIVA MIX-	初音ミク	★1	★3	★5	★7
ワールドイズマイン	初音ミク	★1	★3	★5	★7
ミラクルペイント	初音ミク	★2	★3	★4	★7
moon	初音ミク	★2	★3	★5	★7
天鵞絨アラベスク	初音ミク	★2	★3	★5	★7
Innocence	初音ミク	★1	★3	★5	★7
炉心融解	鏡音リン	★2	★4	★6	★8
ほんとは分かってる	初音ミク	★2	★3	★5	★7
メルト	初音ミク	★2	★4	★5	★7
恋色病棟	初音ミク	★2	★4	★6	★8
ファインダー (DSLR remix - re:edit)	初音ミク	★2	★4	★6	★7
Promise	初音ミク&鏡音リン	★2	★4	★6	★8
みくみく菌にご注意♪	初音ミク	★2	★4	★5	★7
ハジメテノオト	初音ミク	★2	★4	★5	★7
ハト	初音ミク	★2	★3	★5	★7
サイハテ	初音ミク	★1	★3	★5	★8
こっち向いて Baby	初音ミク	★2	★4	★6	★8
カラフル×メロディ	初音ミク&鏡音リン	★2	★4	★6	★8
ダブルラリアット	巡音ルカ	★1	★4	★6	★8
みくみくにしてあげる♪【してやんよ】	初音ミク	★2	★4	★5	★6
初音ミクの激唱	初音ミク	★2	★5	★7	★9

Point リズムゲームの難易度による譜面の違い

基本的にどの曲も難易度を問わず、同時押し・長押しのメロディアイコンが出現する。ただし、飛んでくるメロディアイコンの形は、EASYは○のみ、NORMALは○と×の2つ、HARD以降は△○×□の4種類となっている。なお、どの楽曲も始めはEASYとNORMALのみだが、NORMALをクリアするとHARD、HARDをクリアすると最高難易度のEXTREMEが出現する。

DLコンテンツで夢の歌姫コラボ！

今秋に配信予定のDLコンテンツで、バンダイナムコゲームスのPSPソフト『アイドルマスターSP』とのコラボレーションが決定！　内容は『アイドルマスターSP』の楽曲2曲と、ステージ衣装の「プライマリースタープラム」のモジュール。デザインは、ミクが天海春香、ルカが如月千早、リンが双海亜美・真美となっている。なお、楽曲はミク、リン、ルカがソロやデュエットで歌いあげる予定だ。

Fate/EXTRA

フェイト/エクストラ

ついに発売された『フェイト/エクストラ』。今回はメインヒロインであるセイバーを演じた丹下桜さんと、キャラクターデザインを担当したワダアルコさんをゲストに迎え、本作の舞台裏に大接近していく！

フェイト/エクストラ			
発売中（7月22日発売）	通常版:¥6,279(税込)/限定版:¥10,479(税込)		
PSP	ジャンル	RPG(対戦型ダンジョンRPG)	SF
	メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント/開発元:TYPE-MOON、イメージエポック	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	対戦



主要スタッフ2名が語るセイバーという少女の真実

本作は2004年に発売されたPC版『フェイト/ステイナイト』の世界観をベースに、近未来を生きる"霊子ハッカー"達の死闘を描くRPG。新たなセイバーを人気声優の丹下桜さんが演じていることや、新進気鋭のイラストレーターであるワダアルコさんがキャラクターデザインを務めていることでも話題を集めている。そこで本誌では、この2人にインタビューを敢行！　制作中の裏話をたっぷりお聞きした。すでにゲームをプレイしている人も、これからプレイしようと思っている人も、ぜひとも記事を一読してもらいたい。

丹下桜 Profile

ピクニック所属。代表作は「カードキャプターさくら」の木之本桜役や「ママレード・ボーイ」の佐久間すず役など。近年はDSソフト『ラブプラス』の小早川凛子を演じたことなどで、再び注目を集めている。

ワダアルコ Profile

フリーのイラストレーターで、個人の同人サークル「wadamemo」を主催。著書に「最強魔法少女あきら」（ヤングジャンプコミックス）があり、小説「鉄のエルフ」シリーズ（ハヤカワ文庫FT）の挿絵なども担当。

モデリング MODELING

「3Dで見栄えするようにアクセントを付けました」

（ワダアルコ）

ワダアルコ氏（以下、敬称略）：ゲーム中で3Dになることを意識したのは、服のパーツを大きくすることですね。遠くからでも、シルエットを見てセイバーだとわかるようにしました。

丹下氏（以下、敬称略）：確かに私も、遠くから見てもすぐセイバーだとわかりましたね。

ワダアルコ：ありがとうございます（笑）。そのうえで"スカートがフワフワ動いてくれるといいなぁ"と期待を込めてデザインしたので、実際に動くところを見たときは、すごく嬉しかったです。

ファッション FASHION

「いつの間にか前が全開でした（笑）」

（ワダアルコ）

ワダアルコ：スカートは最初から開いている形でデザインしていたのですが、元は乗馬パンツを履いていました。なので、今のようなハイレグ＆生足じゃなかったんです。

丹下：なんでこんな風になっちゃったんでしょうね。

ワダアルコ：やっぱりエロスのパワーは必要だと思うんですよ（笑）。

丹下：最初に私が資料としてイラストをいただいたときは、まだタイツを履いていたんです。だけど仕事をお引き受けしたときに見たら、タイツがなくなっていたんですよ！

セイバー Profile

赤いコートドレスを身にまとった女性剣士で、卓越した剣技を筆頭に高い戦闘能力を持つ。『フェイト/ステイナイト』に登場したセイバーと外見は似ているが、完全な別人。こちらは尊大な性格をしている。

「セイバー」キャスト 丹下桜 & 『フェイト/エクストラ』キャラクターデザイン ワダアルコ



演技
PERFORMANCE

「実は最初、北大路欣也さんをイメージしていました（笑）」
（丹下）

丹下：セイバーはあんなにかわいらしいのに、口調はとんでもないですよね。最初は、台本が間違えて送られてきちゃったのかなと思いました（笑）。
ワダアルコ：一人称が「余」ですもんね。
丹下：そうですね。それで彼女のイメージとして参考にしたのが、TVドラマ「椿山課長の七日間」で武田勇役を演じた北大路欣也さんでした。
ワダアルコ：うわあ（笑）。
丹下：でも収録に臨んだときに「もっと女の子らしくしてください」と言われまして……（笑）。
ワダアルコ：アフレコには私もお伺いしましたが、まさか欣也さんが乗り移っていたとは！

セイバーが完成するまでには紆余曲折の道のりがあった

──多くのファンを持つ『フェイト』シリーズに参加することに対して、プレッシャーはありましたか？
丹下：原作者である奈須さんの小説「空の境界」は元から好きでしたので、セイバー役が決まった時は嬉しかったです。ただ、声優の仕事に復帰してからまだ2作目のゲームだったので、とにかくガムシャラでした。プレッシャーを感じる余裕もなかった……というのが本音ですね（笑）。でも、今自分が出せるベストは尽くそうと思いました。
ワダアルコ：私は、キャラクター監修者である武内さんの胸を貸していただくつもりで参加させていただきました。そのため、緊張感を抱くことはありませんでしたね。どちらというと、この作品に参加できたという嬉しい気持ちのほうが勝っていました。
──ワダアルコさんは丹下さんのアフレコも見学されたそうですが、声を聞いた感想はいかがですか？
ワダアルコ：まさに北大路欣也さんが乗り移っていたので、最初は勇ましい感じでした（笑）。
丹下：ですよね（笑）。でも、セイバーは今までのキャラクターよりも声を低くして演じているので、感じをつかむまでが難しかったですね。
ワダアルコ：丹下さんが演じるとお聞きしたときは、高くてかわいい声になるんだろうなぁと勝手に思っていたので、低い声は意外でしたね。とはいえ、それでもかわいいことには変わりがないので、アフレコのときは周りのスタッフさんに「かわいいですね！　かわいいですね！」と連呼して、1人はしゃいでいました。
──そんなセイバーのかわいい部分が濃縮された「マイルーム」イベントの収録はいかがだったでしょうか？
丹下：マイルームはプレイヤーキャラとの距離が近いこともあり、乙女のように演じてほしいと言われたことがありました。コケティッシュなキャラクターはずっと演じてきていたので得意分野なのですが、そのままそういうキャラクターで演じてしまったら、セイバーではなくなってしまうんですよ。そのさじ加減が少し難しかったですね。“かわいい”まではいかなくても、“少し心を許している”感じを出すようにしました。**あとは、マイルームを進めていくと彼女の秘密シーンを見ることができるのですが、こんなに力強く秘密シーンを演じるキャラクターを担当するのは初めてでした（Point1）**今までも演じてきたキャラクターそれぞれに印象的なシーンはあったのですが、こんなパターンははじめてです。ある意味、戦闘シーンよりも破壊力があるかもしれません。
──学園ものの要素やSF要素など、いろいろなものが内包された本作の世界観に対する印象は？
丹下：音声収録時は画面を見られなかったのですが、今日初めて見たときは驚きました。**SFなのに、舞台はすべて学校なんですね（Point2）。**特にドアを開けたらダンジョンが広がっていたことがショッキングです（笑）。
ワダアルコ：非常口の先にもダンジョンがある（笑）。
丹下：そうそう！　でも、校内にいる人は普通の学生さんばかりなんですね。
ワダアルコ：敵のマスターは学生だけじゃなくて、お爺さんもいますよ。
丹下：えー！　学校ではどう生活しているんだろう？
ワダアルコ：みんなと一緒に授業を受けている……かも。
丹下：そういう人を、海外の大学などではよく見かけますよね（笑）。そう見るとお爺さんも違和感ないかも。
──ほかに気になるキャラクターはいますか？
ワダアルコ：葛木先生は、最初は違うキャラとしてデザインしたんです。その後「彼は葛木先生になりました」というお話を聞いて、ビックリして笑ってしまったという経緯もあり、強く印象に残っています。**ほかに気に入っているキャラクターは、慎二ですね（Point3）。**好きなキャラでもあり、何より“むかつく顔”を気持ちよく描けたので、もうそれだけで満足です。
丹下：私はやっぱり葛木先生ですね。あのビジュアルで教師と名乗っているのがすごく気になります（笑）。
──なるほど。では、もしもお2人がマスターになったとしたら、誰を呼び出してみたいですか？
丹下：戦う人ではないかもしれないですけど、歴史上で1番好きな聖徳太子を呼び出してみたい！　超人的なパワーを秘めていそうじゃないですか？
ワダアルコ：何人もの言葉を聞き分ける……キャスターっぽい（笑）。
丹下：知能戦に強そう。私、知的な人が大好きなんです。
ワダアルコ：私はスパイダーマンなどマーヴル・コミックスのキャラクターを呼べるんじゃないかと。アメリカでは、絶対にいると信じている人も多いと思います。
丹下：なぜスパイダーマンなんですか？
ワダアルコ：横にスパイダーマンがいたらおもしろくないですか？
丹下：おもしろいってだけで呼んじゃうんだ（笑）。そういう線もアリなら、私はサンタさんを呼びたいなぁ。
ワダアルコ：サンタさんいいですね！
丹下：かなり凶暴なトナカイが代わりに戦います（笑）。
──それでは最後に読者に一言お願いします。
丹下：読者のみなさんは、すでにゲームをプレイしているはずですよね？　私もイージーモードで、少しずつ挑戦していきたいと思います（笑）。ゲーム中ではマイルームという、プレイヤーさんとゆったりお話しするモードが私のイチオシになっていますので、その場面に注目していただけると嬉しいです。
ワダアルコ：私もまずはセイバーをサーヴァントにして、初心者モードでプレイしてみようと思います（笑）。丹下さんのボイスや奈須さんのテキストに、多少なりとも花を添えられていればいいなと思っております。私自身も、1人のファンとしてプレイできる日を楽しみにしています。

Point1 EVENT
フルボイスによる触れ合いが楽しめる！

「マイルーム」と呼ばれる部屋へ行くと、フルボイスによるサーヴァントとの交流イベントが発生する。普段は見ることができない素顔が明かされるほか、彼女達自身の手によって「スキル」が進化することもある！　戦闘の合間には何度も立ち寄ってみよう。


◀イベントをこなすと、マイルームに装備品が追加されて少しずつ豪華になっていく！

Point2 BATTLE
相手の行動を読みきることが重要！

仮想世界である学園内では情報などを集め、ダンジョンではバトルを行う。バトルでは最初に6回ぶんの行動を選び、それが相手に打ち勝つ行動なら有利に戦闘が進む。難易度はイージーとノーマルが選択でき、イージーはダンジョンに回復ポイントが出現する。



◀アリーナと呼ばれるダンジョンで敵と戦い、己のサーヴァントを強化していく。



▶行動は3すくみとなっており、いかに相手の行動を読んで封じていくかがカギとなる。

Point3 CHARACTER
見覚えのあるキャラもたくさん登場する

本作に登場するマスターは現実世界のハッカーであり、学園内にいる彼らはネットゲームにおけるアバターのようなもの。中には遠坂凛や間桐慎二のような『フェイト／ステイナイト』に登場したキャラクターのモデルをアバターとして使っているマスターもいる。




▲▶上写真は間桐慎二だが、実際はまったくの別人。現実世界にいるマスターは、アジアで名をはせている有名なクラッカーである。右写真は、不思議なビジュアルが魅力の葛木先生。

のセイバー論

丹下桜、ワダアルコ、奈須きのこの寄せ書きサイン色紙プレゼント
「セイバー」キャストの丹下桜さん、キャラクターデザインのワダアルコさん、シナリオライターの奈須きのこさんの寄せ書きサイン色紙を1名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、以下の宛先までお送りください。締切は2010年8月19日（当日消印有効）です。　〒160-8326　（株）アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　『フェイト／エクストラ』色紙プレゼント係



『ロスト プラネット 2』の対戦企画 雷賊戦記

LOST PLANET 2

『ロスプラ2』の開発チームと、編集部の有志で結成したチーム・雷賊で対戦を行った。これはその反省をまとめたものである（泣）。

デビュー戦であえて強敵とぶつかる

『ロスプラ』シリーズの楽しさの1つに、オンラインによるマルチプレイが挙げられる。なかでも対戦は、個人の能力が問われるサバイバルマッチ、仲間との連携力が問われるチームマッチの両方で、さまざまなルールの戦いが楽しめるのが特徴だ。そこで今回、開発チームと対戦するにあたり、両方の形式で試合を実施した。参加メンバーがゲーム好きという点では皆互角。あとは個人の能力、チーム力がどれだけ発揮できるかだが……。

LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）

機種	発売	価格	ジャンル	メーカー	備考
PS3	発売中（5月20日発売）	¥7,990（税込）	STG（アクションシューティング） ACT	カプコン SF	プレイ人数：1人用／オンライン対応 協力
Xbox 360	発売中（5月20日発売）	¥7,990（税込）	STG（アクションシューティング） ACT	カプコン SF	プレイ人数：1人用／オンライン対応 協力



◀カプコン開発のある大阪と、編集部のある東京をオンラインで結んだ東西対決。

メンバー紹介

雷賊 本誌と電撃Playstation編集部のライター、編集者で結成された即席の雷賊。"雷"は電撃の雷マークが由来。


KSWKZ 電撃プレイステーション所属。データポスト上げが大好き。FPSやTPSが得意。


moo_moo 電撃プレイステーション所属。敵の裏をかく戦法を実行して裏目に出たりする。


sakutaro- 電撃プレイステーション所属。スナイパーライフルを使った遠距離戦が好き。


OSHO-W 電撃ゲームス所属。最近『ロスプラ』デビューをしたため対戦経験は少ない。


hororo 電撃プレイステーション所属。今回借り出された新人ながら、腕前は確か。


Ron 電撃ゲームス所属。今回のホスト役。Xbox 360版とPS3版を同時プレイ中。

開発チーム プロデューサーの竹内氏率いる、カプコン最強チーム。全員の名前は明かされていないが世界ランカーもいるとか。


プロデューサー
竹内 潤氏
『ロスト プラネット 2』のプロデューサー。マイキャラクターはNEVECの大佐（ネクストワン）風にカスタマイズしている。


ディレクター
大黒 健二氏
『ロスト プラネット 2』のディレクター。同じくマイキャラクターはノマド風にカスタマイズしているようだ。

開発チーム四天王 開発チームのLost Technology氏のほか、名前を伏せてご参加いただいた計4名。勝手に四天王と呼ばせていただいている。

BATTLE 1 カウンターポスト戦（デュアルコンプレックス）

階層構造になった広大なマップにデータポストはたったの1つ

最初に行った対戦は、デュアルコンプレックスを使ったカウンターポスト戦。これはマップ上のどこかに1つだけあるデータポストを起動して、設定された時間ぶん起動できれば勝ちというルール。いかに早くデータポストを発見し、起動し、そして相手側の起動をどれだけ阻止できるかが重要になってくる。とはいえ、これはあくまでも理論上のこと。なかなか思ったようにいかず、また、予期しないことが起こるのが対戦の醍醐味でもある。さて、試合は開始から約1分で開発チームがデータポストを起動するというスピーディな展開。雷賊のメンバーはデータポストの場所を探しながら、施設内をウロウロしているような状況だった。勝利するのに必要なデータポストの総起動時間は5分。ようやくデータポストを発見した雷賊の先発隊が起動を停止。その後、しばらくはデータポスト周辺で小競り合いが続いた。周囲を見回すと、外周から敵が攻めてきていたので、思い切って海中に飛び込み敵の裏をかく作戦を実行。しかし一歩遅く、敵の乗るVS・ブリッドがダッシュをしながら目の前を過ぎていく。急いで追いかけるも間に合わず、その間、データポストの周辺から大きな爆発音が聞こえてきた。上下からの完全な挟み撃ちである。その後、データポストを制圧した開発チームは、最上階の砲台とVSを利用して、上階に上がろうとする雷賊を牽制。さらに別ルートから上がろうとすると、そこにはニンジャスライサーを持った敵がいるという2段構え。この壁に阻まれ、雷賊がデータポストを再起動することはなかった。



◀今回の対戦では、データポストは施設の最上階、クレーンが並ぶ一番奥の場所にある。歩いて行くには少し遠い場所。

結果：開発チームの勝利！

戦術解析 カウンターポスト編

データポストの起動からゲームの終了までがあまりにもスピーディだったこの試合。開発チームのムダのない戦い方で、チーム戦で最も重要な団結力、チームワークのよさを見せ付けられた形になった。しかし、転んでもタダでは起きない雷賊は、開発チームの戦術を解析してみることにした。

1 輸送用ヘリ型VS・オスプレイを活用する

今回のマップ配置では、両チームともにスタート地点からデータポストまでの距離が遠く、立体的なマップということもあって、一直線にデータポストまで進むことはとても難しい。そのためショートカットをするには、VSに乗って飛んで行くしかない。ということで開発チームはオスプレイ（飛行型VS）を使って最初に仲間をまとめて運んでいたのだ。



▲雷賊チームのスタート地点上空を飛んでいくオスプレイ。これに開発チームが乗り込んでいた。

2 砲台やVSを使って牽制する

カウンターポスト戦は、ほとんどデータポスト周辺で戦いが起こる。敵を倒しても再びここを目指して来るため、戦いが止むことはない。したがって、VSを使ったり、砲台を使って敵をデータポストに近づけないようにすることが重要だ。



▶リスポーン地点を砲台で攻撃するのも有効。

3 敵の通り道で強力な武器を使って迎撃する

VSと砲台で守備を固められたら、正面から近づくのは得策ではない。これは攻める側の心理だ。これを逆手に取って、そう考えた敵が通りそうな場所で待ち伏せる、という戦法を取った開発チーム。雷賊は見事その犠牲になった……。



▶画面の奥からニンジャスライサーが……。

BATTLE 2 チームサバイバル戦（雪賊砦）

コンパクトなマップで展開される激しい銃撃戦に、全員逃げ場なし

第2戦は雪賊砦のマップを使ってチームサバイバルを行った。ここは1戦目のデュアルコンプレックスのマップに比べると格段に狭く、また階層構造になっていないため、終始敵味方が向き合って戦うことになる。雪賊砦は第1作目から収録されているマップだが、『2』で収録されるにあたり、多少のマイナーチェンジが施されているのも特徴。さて、ブルーチームでスタートした雷賊は砦の上側からスタート。中央にあるデータポストを起動しながら、下から上がってくる開発チームを迎え撃つべく警戒を続けていた。開発チームは、半地下施設の上部にある砲台を奪うと周囲を牽制。雷賊は素早くこれを破壊しつつ、高台に上がってくる開発チームを倒していた。このときの得点差は2000。データポストの起動ぶん、開発チームが先行している状況だった。その後、あまり高台まで攻めてこない開発チームにしびれを切らしたのか、雷賊の一部のメンバーが下の方に攻め込んでいる。これはあまりいい状況ではない。少ない人数で行っている対戦なので、自ら戦力を分散させることは死につながりやすい。ほとんどのメンバーが下へ降りていくと、開発チームの3人が高台に上がってきた。3人は連携を取って雷賊を追いやり、ついに中央のデータポストを奪取。その後、開発チームを何回か倒すも、奪われたデータポストからリスポーンしてくる。そのため、高台の奪還は困難を極め、そのまま前半戦が終了。雷賊の負けとなった。

後半戦はスタート地点が入れ替わり、雷賊は一番低い場所から開始。左手、右手と半々に分かれ、高台を目指す雷賊。開発チームが半地下施設の上の砲台でこちらを攻撃してきたので、左にあったVSのキャノンを使って破壊する。VSをさらに前進させ、小屋の上にある砲台も破壊。早めに遠距離攻撃を封じることに成功した。左右に展開したメンバーは高台には上がらず、下から敵と交戦している。序盤は比較的快調で、大きな得点差もなかった。しばらくは拮抗した状態で戦いが続いていたが、開発チームの火炎放射器付きニータ（VS）が攻め込んできたところから試合の流れが変わった。左側の陣営が後退させられ、それを援護しようとした右側陣営も後退したため、開始地点の周囲に全員が集まってしまったのだ。付近には使えるVSや強力な武器もなく、標準的な装備のまま追い込まれた形となった。そのため、敵のVSを破壊するのに多数の犠牲を払ってしまう。そこからなんとか戦線を戻しにかかるものの、開発チームも戦線を上げてきているため、マップの中央付近で絶えず戦闘が起こっていた。銃撃はもちろん、接近戦ではガンソードでガリガリと押してくる見事なパワープレイ。雷賊はこれによりスタート地点まで押し戻されてしまった。ここで、再び敵の火炎放射器付きVSが登場。高所にいる敵スナイパーの援護もあって、雷賊はスタート地点からなかなか離れられない。そのまま開発チームが全員集結し、雷賊はリスポーンキルから逃れることができず負けてしまった。



▲チームが過度に分散し、互いに援護攻撃をすることができなかった雷賊。複数の敵を相手にして負けることが多かった。

結果：開発チームの勝利！

戦術解析
チームサバイバル編

第1戦のマップよりもコンパクトで、なおかつデータポストに固執しなくてもよいルールのためか、個人の戦いにおいては雷賊もなかなか健闘していた。それでも負けてしまったのは、やはり連携の弱さにある。複数の敵には複数の味方で挑まねばならないのだ。

1 素早く砲台を奪う

前半戦、後半戦ともに、開発者チームは砲台を奪うことを優先していた。ゲーム開始直後は、両チームともに移動することを優先しているため、遠距離攻撃ができる砲台を使った牽制はかなり効果的だ。そのうえ、敵の注意を砲台に向けることができるので、侵攻する際に敵の注意をそらすという点でも有効だろう。また、早々に砲台の弾を使い切ってしまえば、敵に砲台を使われるリスクを回避することもできる。

2 VSを使って流れを変える

銃撃を中心とした1対1の白兵戦では、その場で互いに消耗をするだけで、ゲームの流れを大きく変えるのは難しい。この場合に必要なのは戦局を引っかき回す存在。この試合でその役目を果たしたのはVSだ。ここで使用できたニータは、火炎放射器を2丁装備していた。これは遠距離戦では役に立たない武器だが、近距離攻撃の範囲が広く、炎に威力があるので敵を遠ざけるには十分な威力を発揮する。敵を後退させ、戦線を上げるには持ってこいの役回りだ。



◀炎による攻撃は食らうとかなりダメージが大きい。

3 味方同士で連携する

あらためて書くまでもなく、チーム戦で連携することは重要だ。特に今回戦った雪賊砦のようなコンパクトなマップでは、多数の敵と向き合う機会が自然と多くなる。2対1、3対1、ときには4対1での戦いになることもザラだ。装備している武器によっては、こんな状況でもひっくり返すこともできるが、普通の状況ではまず難しい。うまく連携を取るためには、周囲の状況に気を配るだけではなく、仲間から大きく離れすぎないことも重要になる。連携できる距離にいてこそ、なのだ。



◀大扉の上で狙撃を行う開発チームのメンバー。これも連携だ。

総評 初戦にふさわしい大惨敗 それゆえに次の課題が見えた！

今回の対戦結果をひとことで表すなら「乾杯」である。雷賊の気持ちのいい負けっぷりに乾杯したいぐらいだと、そういうことだ。うそ、完敗！　個人、チームを問わず、練習不足、連携不足、戦術不足と、いろいろな不足が感じられる試合だった。もしも、再戦の機会があるなら、今度こそは勝利の美酒で「乾杯」したいとそう思ったしだい。いや、引き分けできれば十分だろう。

『ロスプラ2』開発チームより勝者コメント

竹内氏

いや～ゲーム大会では、ほぼ腕組みして傍観していただけの竹内です。戦術、地の利、ともに開発者側が有利ななか、挑戦していただけた電撃さんに感謝です。今回で懲りずに、また遊んでくださいね。リベンジ待ってま～す（笑）。

大黒氏

無謀な挑戦だと思いましたが、攻略記事書いてるし負けるかも、という不安から最強陣営を用意しました。でも、1戦目の開始1分で、やはり無謀だったねと思いましたw。まあ、僕は結構倒されましたが、チームとして勝てばよいのです。

開発最強プレイヤー Lost Technology氏

電撃さんの実力は一般ユーザーと比べると弱いほうでした。リザルトを見るとキャリアレベルの高い方のほうが戦績がよかったので、プレイしたぶんだけ実力に差が付いていると思いました。ちなみに僕のキャリアレベルは53万です。

雷賊敗者コメント

KSWKZ

カウンターポスト戦では、前半の序盤に1回起動できただけで、あとはポストに近づくことすらできなかった感じ。ポストの周辺にあったVSや砲台を押さえられてしまったのは、痛かったなぁ。しかしまぁ、準備不足でしょうな。

sakutaro-

いてほしくない場所に必ず開発チームの方々がいる恐怖。マップを知り尽くした人達だからこそできる展開に脱帽しました。VSの扱いも、さすがのひとことでした。このほかにもエッグ戦をやってますが、それは電プレを参照ください。

hororo

開発陣の方々の、オスプレイを使った高速展開が見事でした。ポストが1本しかないので、取られているときはVデバイスが欲しかったです。エッグ戦もそうだけどポストの争奪をもっとちゃんと考えるべきだったと思いました。

moo_moo

いくら電撃チームの連携がひどいとはいえ、ちょっとボコられすぎでした。圧倒的な差があったのは、チームとしての動き。とくに、こちらのデータポストの数が少なくなったときの押し込み方がドS。出待ちされて動けまへんでした！

OSHO-W

キャンペーン主体でプレイしてきたものでレベルはそこそこ、でも10級。それだけに、今回の対戦では役に立たないこと山の如し（泣）。カプコンの広報さんからも「死にすぎです！」と言われる始末。まずは生き残ることから始めよう！

Ron

野良試合でもこんな大惨敗があるので、負けたことについての感想はありません（精進あるのみ）。が、私は開発チームの本気っぷりにやられてしまいました。こんなうまい相手と試合ができるなんて、お金を払ってもよいレベル（笑）。

『イースvs.空の軌跡』ザナドゥ大会を開催
全試合4Wayマッチでスーパースターが激突!

2大タイトルのキャラが夢の共演を果たす本作。4人バトルが白熱するフリーモードの模様を、プロレス風の誌上実況中継でお伝えする！

イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ



実況：モナ
ゲームではショップの店員をやっているモナなの。試合の解説も、おまかせなの。



解説：ロイド
『零の軌跡』のロイドです。『vs.』にも登場するので、みなさんよろしくッ！

イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ		
発売中（7月29日発売）	通常版:¥6,090(税込)／限定ドラマCD同梱版:¥7,980(税込)	
PSP ジャンル	ACT(対戦型ハイスピードバトルアクション)	ACT
メーカー	日本ファルコム	冒険
備考	プレイ人数:1～4人	対戦

総括! 近藤社長が

──まずは本作の特徴を教えてください。

近藤季洋氏（以下、近藤。敬称略）： 弊社の人気キャラクターがたくさん登場する、お祭り的なゲームですね。

──バトルステージはかなり広いですね。

近藤： そうですね。そのため特に対人戦では追いかけっこのような形が生まれやすいと思います。でも逃げ回ってばかりのプレイになるとつまらなくなるので、⊗ボタンを押すだけで近くの敵に向かって一気に近づくことができるようにしています。地形にはワープポイントや風に乗って移動するなどのギミックも多数用意しているので、うまく利用することが勝利の近道です。隠しステージも用意し



日本ファルコム社長
近藤季洋氏
開発スタッフとして日本ファルコムに入社。2007年には社長に就任している。



シャヌアの野生児 **エルク**
移動スピード、攻撃のスキの少なさ、速さにかけちゃあ、オイラが一番だね！ 自慢の連打系スキルでイチコロだぜ!!

殲滅天使 **レン**
あ～あ、せっかく戦う相手がこんな人達なんて残念。大鎌と、EXTRAスキルのパテル＝マテルで殲滅してあげる♪

目覚めよ焔龍の力 **クルシェ**
女の子だからって侮らないでくださいね！ パワーなら誰にも負けません!! 「焔龍」様の力で、全員焦がしますよ。

かわいいは正義！ **ティータ**
はぅー。みんな強そうな人ばっかり。でも、わたしも導力砲で、ガンバります！ そう簡単に、近寄らせないんだから!!

若手によるフレッシュバトル!

モナ： 第1回戦はヤングチームで戦うの。さっそくエルク、クルシェ、レンの近～中距離タイプの乱闘が！
ロイド： ティータちゃんは遠距離の定石どおり、遠目からちょこちょこ攻めてますね。なかなかの策士。
モナ： クルシェが大暴れして、どんどんエルクとレンのHPが削られていくなの。でも、スキが大きいから自分も反撃を受けちゃって……まさに血で血を洗う戦いなの。
ロイド： あ、レンちゃんが戦線から離れて、ティータちゃんに狙いを定めましたね。ほかの2人もつられて……。
モナ： 今度はティータを中心に大乱闘なの。あ、ちょっと離れたところから、レンがスキル・カラミティスロウで大鎌を投げる！ なんと、クルシェとエルクにヒットして2人がリタイヤなの。レンちゃんマジ、殲滅天使!!
ロイド： あとは2人の一騎打ちですか。どちらもHPは低くなってますね。あ、2人がEXTRAスキルを！ ボタンを押した差で、ティータちゃんが先に発動ッ!! これは痛い。健康むなしく、レンちゃんが倒れました。

近藤社長からヒトコト

ティータはさらにスキルのナパームブラストを使っていけば、苦手な近・中距離をフォローできます。ヒットすれば、燃焼効果で追加ダメージを与えられるので、敵も怯んで迂闊に近づけなくなりますよ。



▶遠距離攻撃タイプなら、敵が画面外にいても攻撃が当たることもある。ひたすら回避に専念して、スキを見て撃つ戦略がオススメだ。



◀ティータのEXTRAスキルは範囲が広い。敵の位置をそれほど気にしなくても当てることが可能だ。

試合結果
○ティータ（4分20秒／サテライトキャノン）×レン
※その他の2選手はエルクとクルシェ



壁壊し **ドギ**
俺の拳はリーチが短いが、当たったときの威力はバツグンだ。DEF値も高いから、多少の攻撃じゃあ、ビクともしねえぞ！

漂泊の詩人にして演奏家 **オリビエ**
ららら～♪ 私の歌でみなさんを魅了（混乱）して、さらに華麗な導力銃裁きで"ラブ＆ピース"な世界へ導きましょう♪

黒髪の傭兵 **ガッシュ**
ハルバードと符術を絡めた戦法で、お前らをどこまでも翻弄してやるぜ。中距離からの戦いなら、オレに敵はいない！

重剣 **アガット**
スキは多いが、重剣のリーチでお前らをぶっ倒してやる。SPが不足しても、スキルでどんどん増やせるから問題ねーぜ！

ベテラン勢(!?)によるサバイバル!

モナ： 次の試合は、年齢が高めなベテラン勢が集結。まずはドギが突っ込みましたの。さすが近距離タイプ。
ロイド： ダッシュをうまく使っていますね。あ、オリビエさんがドギさん達の戦っている中に突っ込んだ！ 敵を混乱させるスキル・カオスブランドを使いました！
モナ： ドギが混乱して全員の攻撃がヒット！ あ～あ、ここで敢えなくドギはリタイヤなの。
ロイド： 残りの人達は、ブレイクオブジェを壊したり溜め攻撃をしたりしてSPを溜めつつ、スキル攻撃を連発しています。ある意味、セオリーどおりの戦い方です。
モナ： おーっと、EXTRAゲージが溜まったガッシュが攻めに出たなの。アガットがここでダウン！ オリビエはスキルを避けたみたいで、HPが減ってないの。
ロイド： さらにガッシュさんが攻めます。エアダッシュでオリビエさんに突っ込んで、ジャンプの下降中に攻撃の符術を地面に設置する技を連発。オリビエさんを足止めして、「斧技・撃滅乱舞」でフィニッシュ!!

近藤社長からヒトコト

EXTRAスキルは誰のものでも、それなりに射程があります。またガードで防いでも、スタミナを削り取られて気絶してしまうことが多いです。敵が発動する瞬間はよく見極めて、とにかく距離をとるように心掛けたほうがいいですね。



◀相手を状態異常にするスキルもある。これを防止するアクセサリもあるので、AP（アクセサリポイント）に余裕があれば付けよう。



▶ジャンプからの下降中攻撃は使いやすいものが多いので、キャラごとの性能を試合前に把握しておこう。

試合結果
○ガッシュ（5分10秒／斧技・撃滅乱舞）×オリビエ
※その他の2選手はドギとアガット

『vs.』を熱く語る!

ているので、がんばって見つけてください。

――バトルシステムの特徴は?

近藤:『イース』が得意としているACTとしてのスピード感と、バトルが生む爽快感のバランスを特に大事にしています。スキル(特殊攻撃)の使用に必要なSPも溜まりやすいので、強力な攻撃を次々と繰り出せますよ。

――ストーリーの中身も濃いですね。

近藤:本作のもととなる2作がRPGということもあり、対戦ACTというジャンルでも、しっかりとしたストーリーを作っています。A・RPG的な部分を強めているので、ACTが苦手なユーザーでも存分に楽しめます。噛み合わないキャラ同士や、被っているキャラ同士のセリフはおもしろいですよ。

――今作で残念ながらできなかったことはありますか?

近藤:氷壁登りや虫捕り、女性キャラによるアドル争奪戦などのミニゲームを考えていたのですが、残念ながら……(笑)。もし次回作を作るなら、ギャグテイストのストーリーで作ってもおもしろいかもしれませんね。

社長が教える4大ポイント!

爽快なハイスピードバトル!

近藤:ステージ上をスピーディに駆け回れますが、空中で敵を追尾するエアダッシュもカギですね。そこから連続攻撃やスキルの使用で攻めるといいでしょう。簡単に出せるので、プレイしていて気持ちがいいですよ。



奥の深いカスタマイズ

近藤:キャラにはレベルだけでなく、アクセサリやサポートキャラを付けることができます。これらによって、同じキャラでも攻撃重視、スキル重視など、戦い方に違いが出てきます。プレイヤーの性格が見えるかも(笑)。



厳選されたキャラクター達!



近藤:登場キャラは、PSPで発売されたタイトルのなかから、人気などを考慮してセレクトしました。『英雄伝説 零の軌跡』の主人公であるロイドも、重要な役で登場します。しかも、隠しキャラとして使えますよ。

コレクション要素も満載!



近藤:公式サイトにて期間限定で配信された壁紙や、ファルコム作品の曲をたくさん収録しています。ゲームを遊んでいればランダムで手に入りますし、ショップでも購入できます。ぜひコンプリートを目指してください。



風見の巫女 マイシェラ

戦いの行方は、暗雲に包まれて見ることができません。しかし私の風の力の前では、あなた達は何もできません。

悩めるお嬢様 クローゼ

名門ジェニス王立学園では男子にも負けなかった鋭いレイピアの技で、私も戦います! 氷属性のアーツで凍らせますよ!!

わがままプリンセス アイシャ

シグルーンから教えてもらった連射性の高い弓の技と「水龍」様の力で、バシッとやっつけるわよ。覚悟しなさい!

特級釣師 エステル

あたしの棒術とアーツが、どこまで通用するかワクワクするわ。得意の連撃で、余裕、余裕!! かかってらっしゃい!

トップ・オブ・ザ・スーパーレディー!

モナ:第3試合は、麗しの女性キャラによるバトルロイヤルなの。遠距離タイプのキャラが2人いるけど、どちらに軍配が上がるのか、注目なの。

ロイド:では、試合スタート。アイシャさんとマイシャラさんは定石どおり、遠距離から溜め攻撃で攻めていますね。エステルさんも、溜め攻撃→通常の連撃→スキルとコンボを使って確実にダメージを与えています。

モナ:クローゼもSPを溜めて、突きを連続で繰り出すスキル・シュトゥルムを使っているけど、ちょっと避けられすぎなの。もっと確実に当てていかないとなの。

ロイド:あぁ、そういっている間にクローゼさんがダウン……。残りはあと3人です。マイシェラさんはマイペースで遠距離から攻めていますね。おっと、ここでアイシャさんがエステルさんのスキル・旋風輪のエジキに!

モナ:最後の2人ですの。エステルがEXTRAスキルを出した! でも残念。距離が離れすぎていて避けられたの。最後はマイシェラさんがキメッなの!

近藤社長からヒトコト

クローゼは、持ち前のスピードをもっと生かせるとよかったかもしれません。隙が少なく中距離まで届く溜め攻撃はお勧めです。エステルは、射程が一番短いにもかかわらず善戦しましたね。スキルの射程はとても重要です。しっかり把握してください。



◀まずは宝箱のアイテムかタメ攻撃でSPを溜める。ブレイクオブジェを壊すのは時間がかかるので、周囲に敵がいないときに壊す。



▶マイシェラのスキルは広範囲に効果があり、敵の足を止めるのに利用可能。SPは常に溜めていこう。

試合結果 ○マイシェラ(6分20秒/トルネード)×エステル
※その他の2選手はアイシャとクローゼ



赤毛の冒険家 アドル

冒険家として、どんな困難も乗り越えないと。ファイヤーや回転斬りなど、これまで覚えたスキルのすべてをこの一戦に!!

剣帝 レーヴェ

スキル、能力……すべてにおいて俺に勝る者はいない。さあ、かかってこい。この剣帝が、本当の強さを見せてやろう。

漆黒の翼 ヨシュア

なかなかのメンツだね。でもスキルやダッシュを使った僕の奇襲攻撃に対応できるかな? ここは勝たせてもらうよ。

二刀流の白き騎士 チェスター

果たして俺の速さについてこれるかな!? 師匠から習った二刀流と魔王を封印した先祖の技で、苦しめずに倒してやる。

真の勇者が今夜決定する!

ロイド:いよいよメインイベントですね。みなさん接近戦タイプだから、激しいダッシュ合戦になっています。

モナ:アドルはジャンプ下降中攻撃の下突きをメインに戦っているの。攻撃範囲が広いから、地味に強いの。

ロイド:いつの間にかヨシュアさんがピンチに。レーヴェさんの強力なスキル攻撃を受けたみたいですね。あ、そこにアドルさんの放ったファイヤーのスキルが! ヨシュアさんが、残念ながらリタイア。

モナ:ここでチェスターがアドルに突進技のスキル・オーラストライクを発動。でも、かわされて逆にアドルのスキル・回転乱舞を受けて倒れたの!!

ロイド:ついに決戦ですね。ここでレーヴェさんが炎をまとって周囲にダメージを与えるスキル・鬼炎斬りを発動! でもアドルさんはこれを華麗に回避。近づくと危険と思ったのか、ファイヤー連発に切り替えました。

モナ:アドルがレーヴェのHPを削りとったの! 優勝は、アドルなのー。オメデトゥなの!!

近藤社長からヒトコト

アドルのファイヤーは、攻撃モーションが小さいので素早く出せます。そのうえ、消費SPが非常に少ないのが特徴です。そこをうまく利用して戦っていましたね。ほかの3人もスキルの特性がとても高いので、そこをもっと生かしてほしかったですね。

▶ヨシュアのスキル・漆黒の牙は、連射が可能。こういったスキルは、サポートキャラの支援効果と併用して使っていくといい。





◀消費SPの多いスキル=使いやすいわけではない。戦い方を考えて、自分に合ったスキルを選ぼう。

試合結果 ○アドル(4分15秒/ファイヤー)×レーヴェ
※その他の2選手はヨシュアとチェスター

“サマー能力”に『エルミナージュII』のすべてが詰まっていた！

アラケン：ということで『エルミナージュII』のおもしろさを知ってもらおうっていう座談会なんですが、下の見出しからして謎なんだけど、どういうこと？
デルチ：聞けばなんでも答えると思うなよ！
アラケン：あ、はい、すんません……。
デルチ：各職業はレベルが上がることで、ハイマスターっていう特殊能力を覚えるのは知ってるな？
アラケン：はい……（結局答えるのかよ！）
デルチ：サマー能力ってのは、その和風版。侍とか忍者とかのハイマスター能力のことなのだ！　なんとその元ネタは、上様とか殿様とかの「～様」らしい。
アラケン：え！　ま、まさか、それが『エルミナージュII』のすべてだっていうつもりじゃ……？
デルチ：いや、全部じゃないけどさ！　このなんともいえないセンスはちょっとクルものがあるだろぉ!?
アラケン：3DダンジョンRPGと聞いていたから、もっとシリアスな世界観なんだと思ってたんですけど！
デルチ：もちろん、主軸の物語はマジメだよ。3DダンジョンRPGとしてはよくできてるし。
アラケン：そっか、よかった～。
デルチ：サブイベントも、ダメ王子のバンジージャンプを手伝う話とか、晩飯を食べたいおじいちゃんを助けたりとか、「あれ、俺、今何してるんだっけ」っていう異次元的なワクワク感に包まれること請け合いだよ。
アラケン：おい、ほんっとに大丈夫だろうな!?
デルチ：まああれだよ、和牛の高級ステーキ食べに行ったら、イカめしが出てきたけど超うまかったみたいな。
アラケン：まだピンとこないな～。

イベントだけじゃない！『エルミナ』センスに酔いしれろ!!

デルチ：そんなことより、『エルミナージュII』のおもしろいところもっと話そうぜ。イベント以外に、システムもおもしろい仕掛けあるよね。
アラケン：音を出しちゃダメっていうイベントで、オプションのBGMとSEの数値を1にするってのは「盲点！」って感じだった。こういう変わった仕掛けも味だよね。
デルチ：意外なところにヒントがあったりして、それに気付いたときのうれしさがハンパない。それにしても「オプション」と「アクション」って語感が似てるよね。
アラケン：ん？　う、うん、似てるね！
デルチ：ちゃんとツッコんで！　中途半端にノってこられるとこっちも反応に困るですぅっ!!
アラケン：あとは、アイテム関連もこだわりがあって楽しいよね。アイテムの特殊な力を引き出す「SP解放」もネタがあったなぁ。「笑い頭巾」のSP解放で、覚えた呪文全部忘れたりしてね。
デルチ：そんでもって「ふんどし」のSP解放で「ふんどし－1」になったりとかしてね！
アラケン：ハハハ。まあ、レアアイテムを収集するっていうやり込み要素もバッチリなのはうれしいッス。
デルチ：くぅ～……（また流しやがった）。
アラケン：あと、DS版はPSP版ではすべて同じだった「ぶき」系のアイテムにも個別のグラフィックが用意されるとか、いろいろパワーアップしててイイ感じ。
デルチ：よ～し、そんな『エルミナII』に“エール”を“ミんナ”で送っちゃおう♪
アラケン：…さっきから『エルミナージュ』的なボケのつもりだろうが、さすがにそんな締めは認めねぇぞ…。



▶新規イベントが追加されているのもDS版のポイント。あのシャンティーバの美しき日の姿も見られる！



フィーナス・ラーデの住人達


デルチ
『エルミナージュ』大好き担当ライター。いまだにPSP版もプレイしている。キャラメイクに命がけ。


アラケン
『エルミナージュ』初心者の担当編集。げっ歯類の血を引いており、チーズには目がないという噂。



▲3DダンジョンRPGの魅力は言わずもがな。シリアス、コミカル、エロス……なんでもござれの魅惑のイベントが冒険に華を添える！

上様、殿様、俺サマー！

大暴れ！　3DダンジョンRPGの革命児!!

少しはマジメに語ってみよう！『エルミナージュ』の3K

3DダンジョンRPGとしての完成度が高い本作だが、独特なシステムがより魅力を引き立てていることは間違いない。ここでは、そんなオリジナル要素をピックアップして紹介。「3つのK」に秘められた楽しさを見逃すな！

1つめのK　結婚相談所

「結婚相談所」は、召喚モンスターとプレイヤーキャラを結婚させられる夢のようなシステム。生まれてくる子供は、両親の特徴や能力を受け継ぐため、通常のキャラメイクでは絶対に作り出せないキャラになることも。2人の愛の結晶で最強のキャラを生み出せ！





▲結婚相談所はマドリエ教会墓地にある。お気に入りの子とらぴゅらぴゅしよう。

2つめのK　鍛冶・錬金

宝箱などから入手した鉱石を使って、武器や防具を強化できるのが「鍛冶」だ。これを利用するには、職業の錬金術師の能力が必須になるが、その効果は絶大。武具の性能そのものを強化するのはもちろん、特殊効果を付加したりマイナス効果を打ち消したりできる。同じく「錬金」も錬金術師だけが使える能力で、こちらは鉱石を合成して特殊な効果を持つアイテムを生み出すことが可能。上記のどちらも、ゲーム中盤以降の攻略に欠かせない要素といっていい。



◀DS版では、ワイヤレス通信でアイテムの受け渡しも可能に。友人に自作の強力なアイテムをプレゼントできる！

3つめのK　くらくらするほど魅力たっぷりの仲間を作れるフェイスロード

「フェイスロード」は、自分の好きな画像をパーティーメンバーの顔グラフィックにできるシステム。PSP版では、やや複雑な作業が必要だったが、DSiなら本体のカメラ機能で撮るだけで利用できるのがうれしいところ。友人の写真でも、自分の好きなアニメやマンガのキャラでも、自分だけのグラフィックのパーティーで冒険することができる。



DSiで撮るだけの簡単登録！



▲▶本体のカメラで撮るだけで、すぐにゲーム中で使用可能。感情移入度が大幅アップ！

ゲーム開始5分で訪れるクライマックス！

デルチ：さて、ゲームの紹介がうまくまとまったところで、3DダンジョンRPGの最大の魅力といっていい、キャラメイキングの楽しさを語り合おうじゃないか。
アラケン：まとまったとは微塵も思ってないけどな。
デルチ：DS版では、DSiのカメラでお手軽にフェイスロードが使えるのが、ほんっとうれしいよね！
アラケン：そうだね。じゃあ、さっそくそれぞれパーティーを作ってみようじゃないか！

脳内設定で自分流の物語を紡げ！

デルチ・アラケン：できたぞー！（※下の表を参照）
デルチ：……って、なんだそのアバウトなパーティーは！「そう子」の写真がゴミ箱ってかわいそすぎるだろ！
アラケン：こういうのもイケますっていう例だよ。本当は実在のアイドルだらけのパーティーを作ったんだけど諸事情で掲載できないのを察してほしい。というか、そっちのパーティーこそなんだよ！　なんというか……その、アレな感じの電波を受信してるというか……。
デルチ：おいおい、こんな燃える設定ないだろう。ちなみに、「幕末群雄伝いぐち」と「眠りの爆発」が実は兄弟って裏設定もあるけど、その話もしてあげようか？
アラケン：いや、ほんとに結構です。
デルチ：こうやって、友達の写真を撮って遊ぶのもおもしろいし、芸能人とかアニメやマンガの写真を撮るってのもおもしろそうだよね。
アラケン：自分の脳内設定で楽しさを倍増できるのはうれしい。あのさ、どうでもいいんだけど、デルチのパーティって男キャラばっかだね。
デルチ：こんなムサい編集部には男しかいないよ……。
アラケン：本当は男友達しかいないだけだろ？
デルチ：ぐっ……。しかもこれで全員ッス……。
アラケン：まあ、俺は友達じゃないけどな。ハハハ！
デルチ：そう思って、意趣返ししておいた。
アラケン：ん？　おいー！　俺の設定、ほぼネズミの説明じゃねーかよ！　チーズ好きなのはほんとだけど！



▶自分が愛着の持てるキャラでプレイできれば、感情移入度はハンパない！　ぜひフェイスロードでプレイを。

※解説はもちろん脳内設定です。

パーティー	名前	種族	性別	性格	職業	解説
デルチのパーティー	流星のデルチ	人間	男	善	戦士	その切っ先は何者も見ることができないといわれるフィーナス・ラーデの剣聖。魔王にさらわれた恋人を捜す。
デルチのパーティー	幕末群雄伝いぐち	オーガ	男	中立	闘士	拳ひとつで世界を旅する伝説の闘士。武神の加護を受けた体術"聖極燐光拳"を操る。生き別れの弟がいる。
デルチのパーティー	ガン・ザ・ラスティ	エルフ	男	中立	戦士	失われし神の剣を持つ謎の剣士。両目の瞳の色が異なるオッドアイで、額に第三の眼、邪眼を隠している。
デルチのパーティー	眠りの爆発	ホビット	男	善	僧侶	記憶を失った聖職者。失った記憶とともに視力も失っており、常に目を閉じている。その目が開いたとき……。
デルチのパーティー	窓辺のアラケン	ワービースト	男	中立	盗賊	人間とネズミの間に生まれた半獣人。夜行性で、繁殖力が強く世界のあらゆる地に仲間がいる。チーズ好き。
デルチのパーティー	聖天使リュウノエル	フェアリー	男	善	錬金術師	自由気ままな妖精族の術師。実は、天界から遣わされた天使で、地上界の人間達の行動を監視している。
アラケンのパーティー	とちょう	魔傀儡	男	中立	戦士	巨大で城のように頑強な都庁。ジッと見ていると、人型に変形するんじゃないかと思えてくるのが不思議。
アラケンのパーティー	おうしょう	人間	男	善	君主	見た目どおり将棋の王将。堅い守備で仲間の盾となる様はまさに君主の貫禄が漂う。JR千駄ヶ谷駅にいる。
アラケンのパーティー	ほすと	デビリッシュ	男	中立	遊楽者	主に新宿駅西口周辺を徘徊している夜の世界の住人。身勝手に見えるが、人々の"業"を一身に背負った身。
アラケンのパーティー	めいど	人間	女	中立	使用人	秋葉原や池袋で気軽に会える使用人。ゲーム中のレッサーメイドみたいなのが好みだが、現実にはまずいない。
アラケンのパーティー	まねきん	魔傀儡	女	中立	錬金術師	「魔傀儡に相応しいモノ」といえばマネキン。アヤしい人形も思いついたが、自重しておしゃれな人形にした。
アラケンのパーティー	そう子	フェアリー	女	中立	使用人	小さい頃から鞄持ちをしていた娘。勇気を出して冒険者デビューするも、酒場で仲間の荷物を預かるハメに。

Elminage II エルミナージュ2 双生の女神と運命の大地 —DS REMIX—



コンピューターRPGの原点ともいえる3DダンジョンRPGの魅力を色濃く受け継ぐ『エルミナージュII』。そんな古典の素晴らしさを持ちながらも、超個性的なセンスで既存の概念を打ち崩さんとする本作の楽しさを座談会形式でお伝えする！

エルミナージュII DS REMIX ～双生の女神と運命の大地～

発売中（7月1日発売）	¥5,040（税込）	
DS ジャンル	RPG（3Dダンジョン探索型RPG）	冒険
メーカー	スターフィッシュ・エスディ	育成
備考	プレイ人数：1人用	

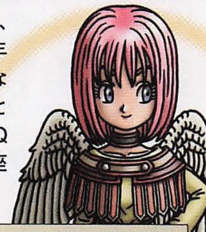
連載最終回!!



『DQIX』の1年間を総括する!!



7月9日に最後のクエストが配信、そして7月11日に発売から丸1周年を迎えた『DQIX』。連載最終回となる今回は、それらのクエスト情報とスペシャルゲスト情報に加え、『DQIX』へのアツイ思いを語りまくる座談会で、この1年間を締めくくる！



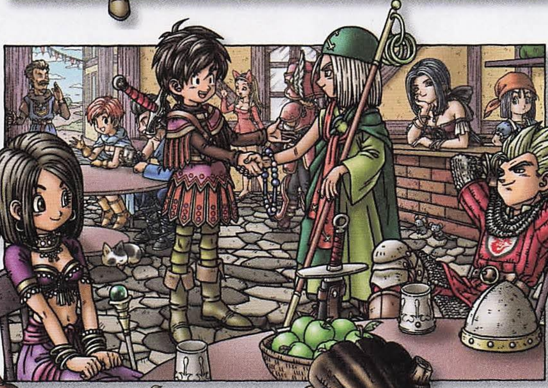
ドラゴンクエストIX 星空の守り人

発売中（2009年7月11日発売）	¥2,980（税込／※1）	
DS	ジャンル	RPG
	メーカー	スクウェア・エニックス
	備考	プレイ人数：1～4人

冒険 育成 協力

天使になった僕達が感じた







『DQIX』の1年、どうでした？ 編集者・ライターのホンネ座談会！

おしょう：さて、7月11日で『DQIX』も1周年を迎え、この連載もついに最終回。今まで『DQIX』をプレイしてみてどうでした？

ブロス：最初の数カ月でかなりやり込んでいて、しばらく遊ばないでいたら、いつの間にか配信クエストの数が増えていました。今までにない体験だったので、ちょっと新鮮でしたね。

千歳：まったりプレイでそのうち配信クエストに追いつくだろうと思っていたら、まったく追いつかなくてまだ終わりが見えません……。

「発売後1年間、クエストやスペシャルゲストを配信します」という宣言どおり、定期的にクエストが追加されていったからね。プレイし始めた頃のことを思い返せば、おいらはゲームを始める前のキャラクターメイキングの時点からもうおもしろくて仕方なかったな。個人的にはスキンヘッドがあって、リアルな分身っぽく作れて大満足！

私も自分のキャラを作れるゲームでは、主人公＝自分って思うタイプなので、パーツの多さは嬉しかったですね。しかも、「ルイーダの酒場」で加えられる仲間も自由に作れるから、本当に楽しい！

さらに『DQIX』は装備品の種類もシリーズ最多で、職業が限られたものもありますけど、頭から足まで自由に組み合わせられるのがおもしろいんですよね。自分は男性キャラクターなのにメイド服を着て喜んでました(笑)。

その格好で目の前でしぐさの「ふしぎなおどり」をされたもんだから、こっちはツボに入って大爆笑しちゃいましたよ(笑)！　しかもマルチプレイで、実際に自分の画面の中で踊ってるもんだから、おもしろさが倍増しちゃって……。

マルチプレイは『DQ』シリーズとおして初の試みだったわけだけど、ウチらみたいな特殊な環境じゃない、一般の人達もやってたのかな？

結構やっている人多いみたいですよ。知り合いから聞いた話ですが、友達がマルチプレイで遊んでるのを見て、その様子が楽しそうだから自分も買ってみた、って人もいるらしいですし。

今年の3月に発売された「アルティメットヒッツ版」を購入した人あたりは、「周りの人達が楽しそうにプレイしているからこの機会に」といった方が多いみたいですね。「すれちがい通信」で宿屋に来るプレイヤーにそういう人がいたような。

「すれちがい通信」は、ギネスに認定されるくらいの人数（1億人以上）がすれちがってたね。あと、秋葉原には「すれちがい通信」目的で人々が集まるスポットが自然にできましたし。

その「すれちがい通信」で交換できる珍しい「宝の地図」がウワサになったりもしましたね。で、ウワサになったと思ったら、あっという間に「すれちがい通信」で広まっていった(笑)。

あの情報伝達速度はすごかったですよね。もちろん私もゲットしました。「宝の地図」といえば、歴代シリーズの大魔王がボスとして登場する「大魔王の地図」が配信されたりもしましたね。しかも、その大魔王を育てられるという、ただ倒すだけではないちょっと変わった育成要素つきで。

育成といえば、プレイキャラクターの成長に関する要素も盛りだくさんでしたな。

職業12種類×レベル99、そして極めつけには、何度でもレベルを上げられる「転生」もあったりして、育成要素は本当に多かったですね。

スキルもポイントを振って自分の好きなように上げられますしね。転職も特定のクエストをクリアすればOKだし、『DQIX』はやれることが多いうえに、自由度もとても高くて……。「次は何をしよう？」って、悩むのも楽しい(笑)。

歴代大魔王も総出演！



▶一部の「大魔王の地図」は、アーケードカードゲーム『DQMBIIレジェンド』との〝連動〟という形で配信された。

本編クリア後も続く新たな物語



◀本編をクリアしたあとも、配信クエストで毎週楽しみが増えていった。すべてのクエストをクリアすると……。

※1：『アルティメット ヒッツ ドラゴンクエストIX　星空の守り人』

配信クエスト情報 6/25～7/9

No.182 女神の ほほえみ



自称・大商人のガルネロが依頼人。頼まれる装備品を作るには、まずオンゴリ崖の井戸の本棚からレシピを見つけ、さらに“ある呪われたアイテム”を浄化する必要がある。

No.183 補習授業 15時間目



依頼人は、かつてエルシオン卿と戦った場所に現れた不思議な女性・ユキサラ。ある武器を使って、炎タイプの宝の地図の深層に生息する特定のモンスターを倒そう。

最後の配信クエストは必見!?

7月9日に配信されたNo.184「メェーメェーメェー」で、ついに配信クエストが完結した。なお、No.182「女神のほほえみ」をクリアすると、パープルオーブがもらえる。

■配信クエストリスト

配信日	No.	クエスト名	クエスト受注場所	本編クリア以外の条件
6月25日	182	天使の ほほえみ	セントシュタイン城	No.169をクリア済み
7月2日	183	補習授業 15時間目	エルシオン地下校舎	―
7月9日	184	メェーメェーメェー	ビタリ海岸	―

No.184 メェーメェーメェー



最後のクエストはなんと羊からの依頼！　本編クリア後のクエストで入手できるアイテムを羊にあげよう。報酬は大魔王ダークドレアムの地図と、開発スタッフからの特別メッセージだ。

ゲストキャラクター情報

先行配信された2人が登場！

2009年の東京ゲームショウなどで先行配信されていた2人が正式配信され、すべてのスペシャルゲストが宿屋に集結！



『DQⅧ』より **モリー**
『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』シリーズでも大活躍！

『DQⅥ』より **ハッサン**
さっぱりとした性格の武闘家で『DQⅥ』の主人公の兄貴分のような存在。

1周年を迎えて振り返る『ドラゴンクエストⅨ』ことのすべて――

悩んだらとりあえず、本編ストーリーを進めることを考えればいいんだよ！

本編クリア前はそれで大丈夫だけどね(笑)。ストーリーの話が出てきましたが、物語的にはどうだった？　あまりネタバレはできませんが。

私はすごく楽しめましたよ。楽しめたと言うか、個々のエピソードでいろいろと考えさせられたって感じで。個人的にはベクセリアのエピソードが一番好きです。あとビタリ山のも！

通称・石の町のエピソードは「電撃ゲームスVol.1」で行った、編集部内のアンケートでも人気がありましたね。あとサンマロウとかも。

ストーリー、エピソードとくれば、次はやっぱりキャラクターですな。個性的なキャラクターが結構多かったと思うのですが、人気が分散しているのか、自分の周りではあまり「誰々が一番！」という声を聞かなかったかも。

キャラメイキングができるぶん、みんな自分のキャラクターが一番なのでは（笑）。

えー、私はイザヤール師匠とか好きですけど。あと健気なオリガとか……。でも総合的に見れば、一番人気はやっぱりルイーダさんなんじゃ？

主人公の相棒のサンディを忘れてるよ！　まあ確かに、シリーズのファンにとってはルイーダさんの存在は大きいからなぁ。『DQⅨ』のルイーダさんは、いかにも「大人の女性」って感じがしてイイ。配信クエストでは、過去も明らかになるし。

そうやって配信クエストでNPCを掘り下げて、本編に残っていた謎が回収されていく試みはおもしろかったね。これも今までにない『DQ』シリーズのストーリー構成だったと思うけど。

今までにない、という点なら、ナンバリングタイトルで初めてアニメムービーが使われてましたよ！　バンバン使うんじゃなくて、必要なところでビシッと魅せてくれる『DQ』らしい使い方で、個人的には好きでした。欲を言えば、一度見たムービーをあとから鑑賞できるシステムがあれば……。

それを言うなら、BGM鑑賞できるシステムもあれば……。サウンドトラックはよかったね。

私はオーケストラ版のCDを買いました。プレイで聴いたときも感動しましたけど、「天の祈り」と「決戦の時」を改めて聴いたときは思い出し泣きをしてしまいましたよ。エンディングテーマ曲の「星空へ～星空の守り人」も……。

話を聞いていると、いろいろ新要素があってボリュームも増えているんだけど、「でもやっぱり『DQ』なんだなぁ」って感じるところが大きいのかな？　あ、“シリーズのナンバリングタイトルだから当然”という大前提は置いといて、ですが。

そうですねー。正直、携帯機で出るって聞いたときはどうなるんだろうって思ったんですけど、プレイしてみたら「ああ、やっぱり『DQ』なんだな」って納得したというか。「スキル」や「錬金」は『DQⅧ』でもあったシステムで、シリーズをとおして見れば比較的新しい要素なんですけど、もう「転職」のように『DQ』に馴染んでいる感じで。

知名度がダントツに高いゲームだからこそ、「今までまったくゲームをやったことのない初心者が安心してプレイできるように」設計されてるんだな、っていうのが遊んでいてわかりましたね。でも、自分みたいなやり込み大好きなゲーマーが驚くほどのボリュームがあって、「初心者は途中で投げ出すのでは？」とかちょっと思ったり……。

でも、『DQⅨ』はクリア後も配信クエストがあるし、スペシャルゲストもやってくるし、レベルもほぼ無限に上げられるしで、ちょっと間を開けてからプレイするほうが、新しい要素が増えているうえに、じっくり堪能できていいような気がしますよ？　私、今まで“やり込みプレイ”って聞くと「一定期間そのタイトルだけに集中する」ってイメージだったんですけど、『DQⅨ』は“やり込みプレイ”ができるのに、そんな感じはしません。

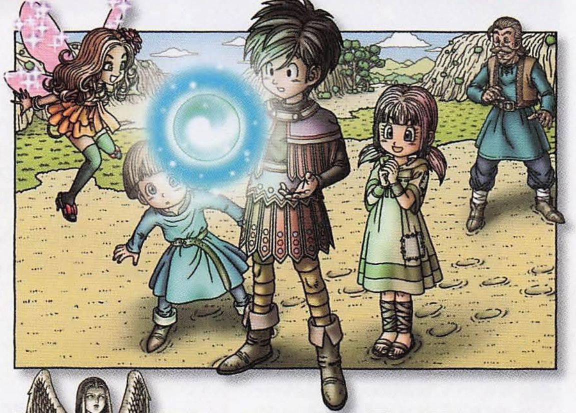
ああ、確かにそうかも。実際、自分もやり込み派なのにガツガツ遊んでいたのは最初の数カ月だけでした。初めはクエストが配信されると、すぐにクリアしてましたけど、いろいろと追いつかなくなって、少しプレイを休んでいたら……。

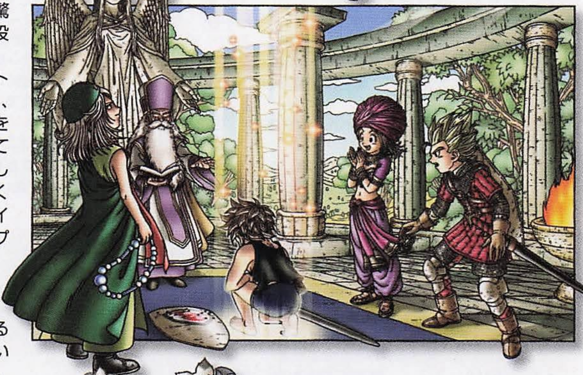
配信クエストがたまっていた、と(笑)。でも一度プレイを止めても「またやろう」って再開できるくらいおもしろいってことだね。

まだ「アイテム収集率」や「クエスト達成率」が100%になっていませんから。やり込み好きにとっては、この数字が中途半端なのが気になるんですよ(笑)。でも、今ならきっと100%にすることも可能なはず！　というわけで、最後のクエストも配信された現状、思う存分『DQⅨ』を遊び尽くすことができるわけです。

ちょっと『DQⅨ』から離れていた人も、久々に再開してみるといいかもしれませんね。

これまでに配信されたクエストを一気にプレイするだけでも、かなり遊べるでしょうしな。『DQⅨ』をコンプリートするなら「今」ですぞ!!







ドラ特Ⅸ 最終回

【今年も開催！　夏のドラゴンクエスト・コンサート!!】毎年8月に行われている、すぎやまこういち氏と東京都交響楽団による「ファミリークラシックコンサート ドラゴンクエストの世界」が今年も行われる。開催日時は8月7日（土）18:00開演（17:00開場）で、会場は東京芸術劇場・大ホール。前売り券はすでに完売しているが、当日券が発売されることもあるので、興味のある人はぜひ足を運んで、『DQⅨ』の音楽とすぎやま先生のトークを生で楽しもう！

電撃ゲームス旅団ページ第11回!

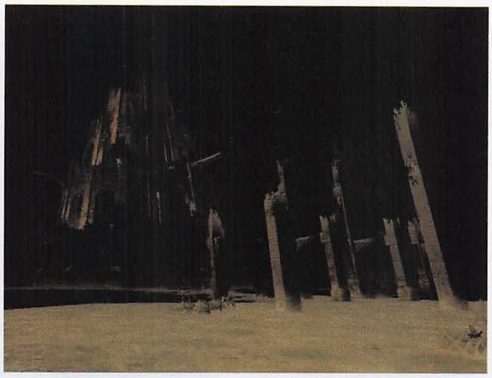
生まれ変わった4カ所のプロミヴォンを調査!

FINAL FANTASY® XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

6月のバージョンアップでプロミヴォンの仕様が大きく変化! レベル制限の撤廃のほか、新たに出現したモンスターを相手に、レベル上げなどでも活用できるようになった。そこで、今号ではそのプロミヴォンに注目!



今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ80/忍者40
プロミヴォンのレベル制限がなくなったおかげで、フェローと最深層までデート可能に(*´Д`*)v

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…ナイト80/忍者40
アビセアのレベル上げはとても素晴らすぃー! レベル80になったついでにベルル装備も入手。白い!

名前…Intcity
種族…エルヴァーン(♀)
職業…赤魔79/白魔39
アビセアで稼げる経験値の多さには驚きます。最終的に1時間あたりと4万以上が当たり前だとか……。

ファイナルファンタジーXI	
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)
MULTI ジャンル	RPG(MMORPG) 冒険
メーカー	スクウェア・エニックス 協力
備考	オンライン専用

 ※1:『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版(Windows版のみオープンプライス) ※2:表内の「空蝉」の項目は、空蝉の術の分身に与える影響を表す。単体:分身を1枚消費し回避(多段攻撃の場合は、その数だけ消費)。スキル:忍術スキルに応じて消費枚数がランダムに変化。全消去:分身をすべて消費し、本人にダメージ(または弱体)。貫通:分身を消費せずに本人にダメージ(または弱体)。



激変! 2010年6月バージョンアップ後のプロミヴォンを遊び尽くす!

高レベルのレベル上げ、ラクになったNM狩りやミッションなど、プロミヴォンが大きく変化!!

団長:今回のバージョンアップでプロマシアエリア、とくに4カ所のプロミヴォンは大きく変わりました!

Osho:プロミヴォンといえば、今まではプロマシアミッションかENMクエストで行くぐらいでしたな。

何が変わったかというと、これまであったレベル制限がなくなり、モンスターも再配置されたことでレベル上げにも使えるようになりました。

Intcity:プロマシアミッションは、BF(ENMクエストは除く)のレベル制限も撤廃されて、以前より楽にクリアできますね。

そこで今回は、そんなプロミヴォンをいろいろとチェック!



▲3国のプロミヴォン入口はテレポイントのそばに。

その1 レベル上げ

レベル75以降のレベル上げの狩り場として意外と使える!

まず、今回1番変わったのはレベル制限がなくなったことと、モンスターが再配置されたことで高レベル帯のレベル上げ狩り場として使えるようになったことですね。

今やレベル75以降のレベル上げというと、アビセアでクルオ稼ぎを兼ねて、一気に上げるというイメージはありますが(笑)。

アビセアでの経験値&クルオ稼ぎは18人のアライアンスが多いですし、「トラバーサー石」が足りないときなど、まだまだ通常のレベル上げも需要がありますよ。

それになんといっても、レベル上げの基本は6人パーティにあり(笑)!

たしかに基本は重要であります(笑)。で、レベル上げに使えるようになったというのは具体的にどうなったんですかね?

レベル75以降のレベル上げの対象になるモンスターが一部追加されましたぞ。

新しく出現するモンスターは、やっぱりエンプティ類ですかね? あと、狩り場までのアクセスとかも問題ない?

はい。レベル75から見ても「とてもとても強そうな相手」のウィーパー族、シーザー族、ワンダラー族が出現します。戦う敵は3種族中で1番数の多いワンダラー族が中心になりますが、この種族は比較的戦いやすいので、レベル上げの対象としてはオススメの部類だと思います。

出現数も場所によっては、けっこういますしな。アクティブですがリンクはしないので、モンスターを釣るのが難しい! ということもないですぞ。

狩り場候補地 対象となるモンスターはどこも同じ!

プロミヴォンでの狩り場候補地は右下の表のとおりで、ほぼ各階層に点在する。プロミヴォン-ヴァズを除く3つのエリアは、奥の層に進むために各層に出現するMemory Receptacleを倒し、「底なしの渦」を使う必要がある。ちなみに、レベル75ならばMemory Receptacleは楽に倒せるが、移動にそれなりの時間が必要なのは覚えておこう。また、プロマシアミッション第5章まで進めていないとプロミヴォン-ヴァズには入れないので注意。



▲Memory Receptacleを攻撃するとStrayが襲ってくる。



◀ヴァズだけはミッションを進めていれば、侵入する層を選べる。

■レベル上げ用狩り場候補地

エリア名	階層	おおよその位置
プロミヴォン-ホラ	1	J6
	2	G9
	4	I10~I11
プロミヴォン-デム	1	K11
	3·北	H6
	4	K6
	4	L9
プロミヴォン-メア	2	E10~11
	3·東	K11
	3·西	F8
	4	G5~H5
プロミヴォン-ヴァズ	1	I10~I11
	2	I6
	4	L5~L6
	5	C6~C7

Check レベル上げで戦う3種族の特徴

プロミヴォンでのレベル75以降のレベル上げで戦う相手はウィーパー族、シーザー族、ワンダラー族の3種族だが、出現する数からもワンダラー族が主なレベル上げ対象となる。まず注意したいのは、エンプティ類はコアの色によって同種族でも属性が異なる点。同じ種族であっても通用する魔法が変わるので覚えておこう。また、戦う際に注意したい種族ごとの特殊技は、ウィーパー族はオーロラルドレープ(効果:暗闇&静寂)、シーザー族はワニオン(自身にかかっている悪い魔法効果を対象に移す)、ワンダラー族はミラージュ(効果:回避率アップ)。この3つは効果がやっかいなので見逃さないようにしたい。



▲左からウィーパー族、シーザー族、ワンダラー族。

■エンプティ類3種族が使う特殊技(※2)

モンスター名	技名	対象	空蝉(※1)	効果
Woeful Weeper (ウィーパー族)	虚ろな接吻	単体	単体	毒、悪疫
	エンプティカッター	単体	単体	ダメージ
	オーロラルドレープ	範囲	貫通	静寂、暗闇
	ヘキサゴンベルト	自身	—	防御力アップ
	○の記憶	範囲	全消去	属性ダメージ(個体の属性に依存)
Livid Seeher (シーザー族)	エンプティクラッシュ	単体	単体	ダメージ
	オカルテーション	自身	—	ブリンク(幻影30枚、レベルで変動?)
	バニティストライク	単体	単体	ダメージ
	ラメンテーション	範囲	全消去	光属性ダメージ、ディア
	ワニオン	前方範囲	スキル	自身の悪い魔法効果を対象に移す
Idle Wanderer (ワンダラー族)	エンプティベリーガー	範囲	スキル	ダメージ
	記憶の固執	自身	—	防御力アップ
	バニティダイブ	単体	単体	ダメージ
	ミラージュ	自身	—	回避率アップ

実際にやってみた

というわけで、実際にプロミヴォン-ヴァズでレベル上げをやってみたけど、ワンダラー族は元々の回避率が高いねぇ。ミラージュを使われるとさらにスカスカって感じ。

そのようですね。なので前衛は命中を強化する食事を取り、ミラージュを素早く消去して戦うことが重要です。吟遊詩人がいる場合はマドリガルを歌ってもいいかもしれません。

あと、レベルシンクをする場合はレベル78になると「とても強そうな相手」が混じってくるからレベル75~77でシンクしたほうがいいかもね。



▲ミラージュの回避率アップは効果が高いので、見逃さずに消去したい。

その2 ミッション　かつての難易度を考えるとまるで夢のよう？

そして、プロマシアミッションはレベル制限がなくなったことで、高レベルプレイヤーなら楽に進められるようになっていますぞ。

そんなに楽になったのかぁ。たしかにBF戦は無制限になって、簡単になったと思うけど。でも、BFまでの移動はレベル75のレベル上げで戦うモンスターが出現するようになって、今までよりも危険になったんじゃ？

レベル75以降のレベル上げのモンスターは、基本的にBFへ向かうルートにはいないので大丈夫ですよ。

おお！　それならばソロでもミッションを進められるね。

ただし、油断は禁物ですぞ。道を間違えたり、オートランでチャットをしていてモンスターに突っ込んだりといった事故は起こりますからな（笑）。

それはたしかに実際ありそうな（笑）。道中はともかく、BFは無制限なら余裕そうですね。

キチンと準備をして戦えば苦戦はしませんな。ただし、ここでも油断は大敵。強化魔法や空蝉の術はしっかり使って戦うべきですぞ。

ミッションボスの特徴

プロミヴォン-ホラ:Wreaker　特殊技の三手吸引でこちらの強化効果を3つ吸収するので、自分自身へ強化魔法はかけずに戦いたい。

プロミヴォン-デム:Progenerator　Offspringというザコを召喚する。また、特殊技の陰鬱なるガス（効果：範囲麻痺）も使用する。

プロミヴォン-メア:Delver　瀕死のダメージを与えるインペールメントに注意。これを受けるとレベル75でも敗退の原因となりかねない。

プロミヴォン-ヴァズ:Agonizer, Procreator, Cumulator　3体のボスのうち1体のHPが残りわずかになると、次のボスが動きだす。

その3 地図　油断するとレベル75でも危険！

お次は地図取りですぞ。これもレベル制限がなくなって、楽に取れるようになった……ハズですな。

歯切れの悪い言い方を（笑）。まあ、取得方法が「モンスターを倒して○色の記憶の結晶を入手→？？？にトレード」ですから、？？？の位置しだいでは危険な場合もあります。

まさにそのとおり。？？？は数カ所のうちランダムで1カ所に出現するので、場所によってはレベル75以上でも戦闘不能になりかねないこともありますからな(;´Д｀)

？？？にトレードする記憶の結晶を取ることは、レベル75ならば問題はないんですけどね。

なお、記憶の結晶は下記の表のモンスターが落とします。ちなみに、プロミヴォン-ヴァズのNMはトリガーで出現するタイプですぞ。



▲地図取得に関係する？？？は、写真の光る玉のある構造物に現われる。

■エリアごとの地図入手に関連するモンスター

エリア名	???にトレードするアイテム	????のある階層	○色の結晶を落とすモンスター	
			通常モンスター	NM(出現階層)
プロミヴォン・ホラ	水色の記憶の結晶	3、4層	シンカー族	Cerebrater(3層)
プロミヴォン・デム	緑色の記憶の結晶	3、4層	ゴージャー族	Satiator(3層)
プロミヴォン・メア	青色の記憶の結晶	3、4層	クレイヴァー族	Coveter(3層)
プロミヴォン・ヴァズ	白色の記憶の結晶	3、5層	シンカー族、ゴージャー族、クレイヴァー族	Deviatcr(3層)、Wailer(4層)、Provoker(5層)

その4 NM　アイテムを入手するにはプロミヴォン-ヴァズまで行く必要があり

プロミヴォンのNMかぁ。手に入れたトリガーがモグハウスで眠っているって人はけっこういそう（笑）。

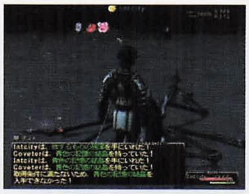
アイテムを入手するまでに、ホラ、デム、メアのプロミヴォンで別のNMからトリガーを手に入れて、ヴァズでNMを出現させて戦う必要がありますからね。

さらに、NMが落とす「○○しき記憶の一塊」をル・ルデの庭（H5）にいるNPC・Harithにトレードしてようやくアイテムをゲットって流れだからなぁ。

以前は、ヴァズでNMと戦うことがネックだったんですが、今はもうジョブしだいではソロで勝てますよ。

ちなみに、「苦苦しき記憶～」が破魔弓（※3）。「忌忌しき～」がディアワンド（※4）。「禍禍しき～」がストーンゴルゲット（※5）に交換してもらえるね。

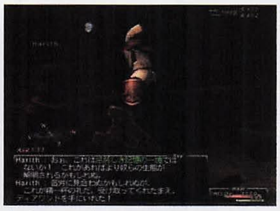
3つのアイテムのなかでは、ストンスキンのダメージ吸収量をアップできるストーンゴルゲットが、赤魔道士などのソロや、強化スキルがないジョブでストンスキンを使うときに便利なので人気です。



▶トリガーアイテムは、それぞれ3国のプロミヴォンで入手できる。

▼アイテムを落とすNMはレベル75以上のジョブならば勝てるだろう。





▲Harithはル・ルデの庭（H5）の大公宮殿に入ったすぐのところにいる。

■プロミヴォンに出現するNM

NM名（種族）	出現階層	???にトレードする残滓	落すアイテム
Cerebrater(シンカー族)	ホラ3層	—	考えるものの残滓
Satiator(ゴージャー族)	デム3層	—	飽きるものの残滓
Coveter(クレイヴァー族)	メア3層	—	欲するものの残滓
Deviatcr(ワンダラー族)	ヴァズ3層(L10)	考えるものの残滓	苦苦しき記憶の一塊(※3)
Wailer(ウィーパー族)	ヴァズ4層(L6)	欲するものの残滓	忌忌しき記憶の一塊(※4)
Provoker(シーザー族)	ヴァズ5層(E7)	飽きるものの残滓	禍々しき記憶の一塊(※5)

※3：破魔弓（Rare/Ex 弓術 D43 隔524 対エンプティ：飛命+10 飛攻+10% Lv30～ 戦赤シナ暗獣狩侍忍）
※4：ディアワンド（Rare/Ex 片手棍 D11 隔216 ケアル回復量アップ ディア効果アップ Lv40～ 白）
※5：ストーンゴルゲット（Rare/Ex 首 防4 ストンスキン効果アップ Lv39～ All Jobs）

編集長Uri　きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ　記者　団長Osho

よみがえる裸のガルカ放浪記

知っている人は知っている、知らない人はまったく知らない電撃の旅団名物（？）企画「裸のガルカ放浪記」が帰ってまいりました！

……って、もう6年前の電撃PSの企画ですよ（笑）。やっぱ今回はプロミヴォン1人旅ですか？

かつて『プロマシア』発売日に旅団で阿鼻叫喚のツアーとなったミッション戦と、地図マニアなおいらが6年間涙を飲んだプロミヴォンエリアの地図取りにチャレンジ！　さすがにレベル制限撤廃＆上限レベル80になった今はラクショー！　と思いきや……。まあ、結果は以下をご覧くだされ。

あれ？　でもOshoさんはもうプロマシアミッションクリア済みでは？

そこは旅団員の別キャラをダシにして挑戦ね（笑）。ちなみに以降のミッションも今後の旅団本などで挑戦予定！

ミッションタイマン編　禿ガルカが「虚ろ」を照らす！

『プロマシアの呪縛』最初の難関となるプロミヴォンのBF戦。そこにレベル78モンク（装備はスペランカーハットとマーシャルズボンのみ）1人で挑戦！　結論からいうと拍子抜けするほど楽勝。状態異常もほぼレジストするし、なによりあっという間に戦闘終了という結果に。それじゃつまらーん、ということでプロミヴォン-メアのボスには「かまえる」＋空蝉の術なしで挑んでみました。すると案の定インペールメントで瀕死ダメージ→回転木馬で戦闘不能（笑）。【ヤーン】



▲戦闘は待機していたIntcityが無事クリア。まあこんな極端なケースでなければ楽勝っす。

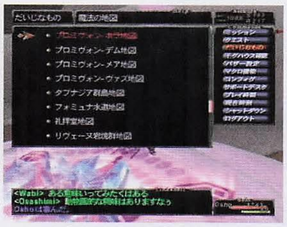
地図コンプリート編　レベル80でも油断はできず！

次はホントにたった1人で地図取りにチャレンジ。必要なアイテムはまったく苦労せずに取れるのですが（でもトレハンはあったほうがいいかも）、問題はやっと見つけた???の周囲に「とてとて」のモンスターがいる可能性があること。特にプロミヴォン-ホラ4層（H11）に出現した場合は、周囲の広範囲に高レベルモンスターがいるのでメチャ大変。ちなみに解決策としては、トレード用マクロを準備し、モンスターに襲われつつアイテムをトレードできれば、いったんモンスターのターゲットが外れるので、その隙に避難することも可能です。まあ自分の場合はさらに見つかって「微塵がくれ」でしたが。ガハハ！



▲ここが問題の難所。???までの道のりに高レベルワンダラー族がわんさかいます。

▼ということで6年の時を経てプロミヴォンの地図コンプ！　感無量であります。



編集後記　今号の記事を編集長のUriがニッポンダカラ！

プロミヴォン、レベルキャップ開放されてからひさびさに行ったわ～。ヴァズに行ったんだけど、ヌエ塔もご無沙汰だったわ。というかヴァズへの入り方を忘れていました（照）。ヴァズ内は、特定の場所以外はほぼ練習にならないモンスターばかり。こんなにちぃさんぽ気分でプロミヴォンをふらつくのは新鮮！　モンスターを避けて端っこ歩くと、引っかかる場所が多くてキケンなのよね～。移動がラクになったおかげで、ENMもラクチン！　でも稼ぎはアビセアのがおいし（ry）





おかげさまをもちまして大好評だった、「旅団本2010 Vol.1」の続編、「旅団本2010 Vol.2」の発売が決定！　発売日はまだヒ・ミ・ツですが、この号が発売されるころには旅団員のある者は睡眠時間を削り、ある者は編集部に泊まりこみ、またある者はカラアゲ弁当を食べて一心不乱に作業に入ってることでしょう（笑）。内容も『禁断の地アビセア』特集や、6月のバージョンアップ要素を中心とした盛りだくさんの攻略でお届けします！



世界規模で大人気のFPS（一人称視点のシューティング）シリーズ最新作がついにお目見え。本作ではシリーズ初の戦場となる1968年のベトナムを舞台に、アメリカ軍から派遣された特殊部隊の一員として、さまざまな作戦行動に従事していくこととなる。

CALL OF DUTY BLACK OPS

コール オブ デューティ ブラックオプス

コール オブ デューティ ブラックオプス

2010年発売 PS3 Xbox 360 PC

- 価格未定 ●STG（ファーストパーソンシューティング）
- 発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：Treyarch
- プレイ人数：未定

密林大銃撃祭・開幕！

2000万人が戦地（ベトナム）へ！













全世界が注目するメガヒットFPS！ ゲーム好きなら絶対プレイすべき戦いに挑め!!

『コール オブ デューティ』（以下『CoD』）シリーズ最新作となる『ブラックオプス』がついに発表されました。本作は、近代兵器の原型がほぼ出そろった時代の「ベトナム戦争」が舞台となっており、これまでの戦場とはまったく異なる戦いが展開しそうです。ここで「そもそも『CoD』って何？」という人のために、簡単にこのシリーズについて紹介しておきます。本シリーズはアメリカで制作された人気のFPS作品で、リアルな戦場と兵器、そしてドラマチックなストーリーと演出が人気を呼び、『モダン ウォーフェア』の2作にいたっては、累計出荷本数が全世界で2000万本以上ものセールスを記録した超ビッグタイトルです。日本でも、昨年末に『モダン ウォーフェア2』がヒットしたので、このタイトルを目にした人も多いのではないでしょうか。そんな世界中の注目を集めるシリーズ最新作がこの『ブラックオプス』です。今回の舞台となるベトナム戦争は、1960〜75年にベトナムの南北統一をめぐって起きた戦争で、戦いに介入した資本主義国家（アメリカなど）と共産主義国家（ソビエト連邦など）の代理戦争だったとも言われています。プレイヤーは、この複雑な情勢をはらんだ戦場において、アメリカ軍の特殊部隊の一員として戦っていくことになります。新たな戦場や新たな武器が登場し、ますます深みが増すシリーズ最新作。『CoD』シリーズを触っていないという人は、本作の発売に先駆けて前作で予習しておくのも手かと！

写真解説

1 作戦によっては、ヘリに乗って戦うこともある。敵の掃討や味方への援護など、状況にあわせてさまざまな活躍ができそうだ。
2 火の手が上がる市街地での戦い。ガレキにまぎれて敵兵が潜んでいることもありそうだ。
3 銃を構えた両腕にタトゥーを入れた男。プレイヤーは彼の率いる部隊の一員として戦っていく。
4 雪山に設置されたレーダー基地にたたずむ兵士。ベトナム以外の場所でも戦闘が行われる？
5 任務によってはボウガンを使って戦う場面も。ボウガンは、矢に爆発物を巻きつけて発射することができ、命中後は爆発を引き起こせる。奇襲において大活躍しそうだ。
6 ヘリ機内のカット。コクピットにパイロットとガンナーの2人が乗っていることがわかる。複座型のヘリの操縦はどのようにして行うのだろうか？

まだまだ なんか気になる EXTREME EDGES

スクウェア・エニックスが贈る海外ゲーム専門レーベル「EXTREME EDGES」の最新情報が続々到着！　今回は、担当ライターによる作品解説やプレイインプレッションを中心に、貴重な開発チームのコメントや、洋ゲーのデザインを考えてみる特別企画をお届け。

ゲームディレクターに、謎に包まれた本作の世界観や設定を直撃!!

　発表されたばかりでまだまだ謎が多い本作。そこで、本作のディレクターを務めるJean-Francois Dugas氏に、気になるポイントをいろいろと伺ってみました！

——本作は、過去にPCやPS2で発売された『Deus Ex』とつながりはあるのでしょうか？

　本作は過去の作品と同じ時間軸の上に成り立つ内容ではありますが、新たなキャラクターを立てて、新たな物語を描いています。もちろん、過去の作品と重要な関連性はあるものの、本作を楽しむうえでそれらを理解しなければいけないということはありません。

——公式サイトで公開中のトレーラーでは、中世を思わせる服装の人々が、アダムの周囲を取り囲んでいるシーンがあります。彼らの正体は一体なんなのでしょうか？

　あのシーンはアダムの夢の一部であり、潜在的な利益と危険性をはらんだトランスヒューマニズム（超人間主義）の暗示です。一連のシーンは、人間が人体について研究し、理解しようとし始めたルネサンス時代を描いています。

——「人体拡張（オーグメンテーション）」とは、いったいどのような技術なのでしょうか？

　簡単に言えば、オーグメンテーションは「人間が自分の限界を克服することを助けるもの」です。人体に取り付けられて電子制御されている四肢や、小さいコンピューターチップもそれに該当します。本作の世界では、たくさんのオーグメンテーションが、戦争や事故で身体の一部を失った人々や、肉体労働をする人々のために役立てられています。より精巧なオーグメンテーションを持てば、その人はほかの人よりも有能な人材となり、よい仕事にも就けるのです。これにより、オーグメンテーションを持つ者と持たざる者とのあいだに社会的格差が生まれています。

——主人公のアダムは、どんなヒーローなのでしょうか？

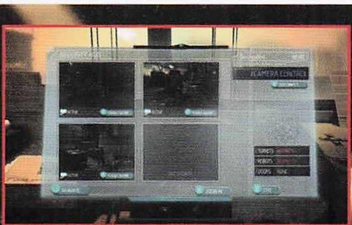
　アダムは、アメリカにある大手バイオテクノロジー会社に勤める、安全保障のスペシャリストです。かつて、彼は「世界的陰謀」に巻き込まれて生命を落としかけました。アダムは1度殺されかけて、生かされるために「人体改造」をされて復活した男なのです。彼はそのときに、ある人物から特殊なオーグメンテーションを与えられます。しかしそれは、アダムが本当に望んだものなのか？　そして、誰がアダムにオーグメンテーションを提供したのか？　それは物語の冒頭ではまだわかりません。彼は悲劇的に新しい能力を得たスーパーヒーローであり、なおかつ「アンチヒーローの枠を超えた存在」といえるでしょう。日本では、人体の改造はスーパーヒーローには欠かせないコンセプトのひとつだと思いますが、これは日本だけでなく、世界中のヒーローに共通するものでもあると思いますよ。

——本作の発売を心待ちにしている日本のプレイヤーに向けて、メッセージをお願いします。

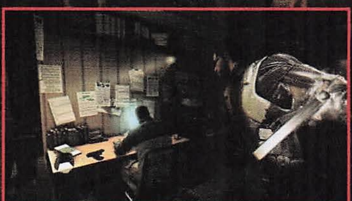
　もしあなたが、深いストーリーと魅力的なキャラクター、多様なプレイの可能性をもったA・RPGをお望みなら、続報に注目してほしいです。我々がこのゲームを作るにあたって自分達の心血を注いでいるのと同じくらい、あなたがこのゲームを楽しんでくれることを願っています！

ヒーローが受ける「人体改造」は世界共通。

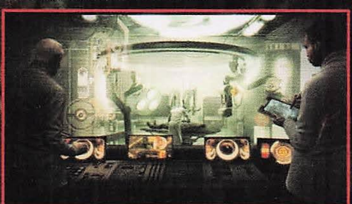
　人体の機能を拡張する「オーグメンテーション」という技術が発達した2027年。その技術を身につけたセキュリティ・エージェントのアダム・ジェンセンは、かつて自分のことを襲撃した謎の人物を追跡するうちに、世界の大いなる陰謀の渦に巻き込まれていく。



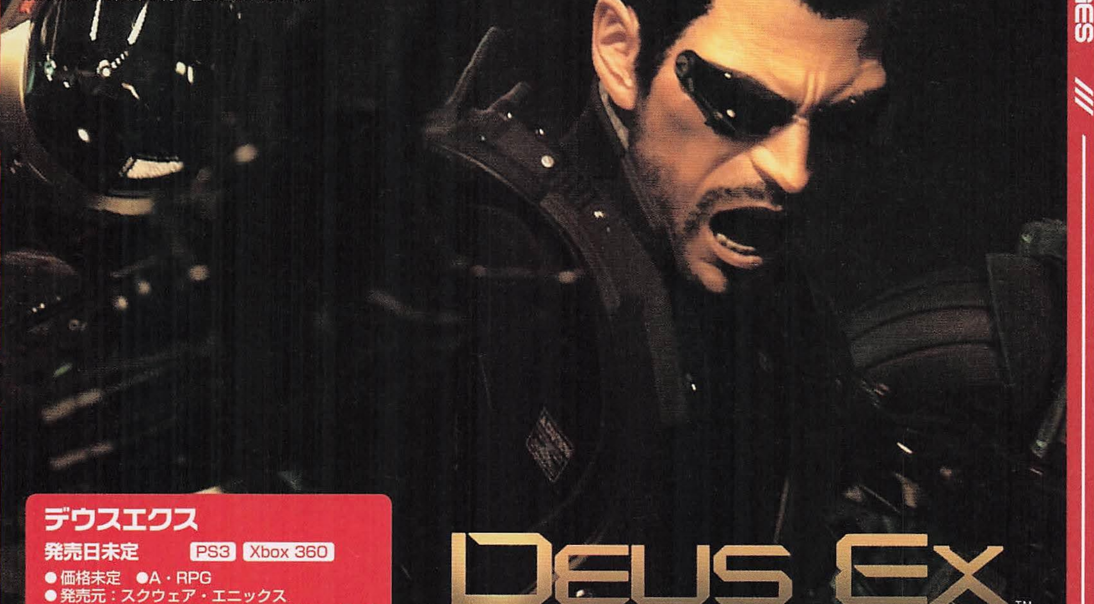
▲任務は、コンバット、ステルス、ソーシャル、ハッキングのうちいずれかの手段を選択しつつ進行。



▲「ステルス」は、周囲の敵に気づかれないように隠密行動で事態を解決するアクションだ。



▲オーグメンテーションによって、身体に武器を仕込んだり、光学迷彩を装備したりすることができる。



デウスエクス

発売日未定　PS3　Xbox 360

- 価格未定　●A・RPG
- 発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：スクウェア・エニックス/Eidos Montreal Studio
- プレイ人数：未定

ONE MORE EXTREME EDGE!　今年のE3で発表された『デウスエクス』。公式サイトのトレーラーをチェックすればすぐにわかると思いますが、とにかく世界観の作り込みがハンパじゃない。映画「ブレードランナー」を彷彿とさせるような近未来が舞台なので、SF好きなら絶対に名前を覚えておくべきタイトルですよ！　（担当ライター・さく）



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ

アウトローのコンビの活躍を描いたACTの第2弾。活動の拠点をアメリカから上海に移したリンチと、彼に呼び寄せられたケインは、ふとしたはずみで現地のマフィアに命を狙われることになる。徹底的にこだわったというバイオレンス表現にも注目したい作品だ。

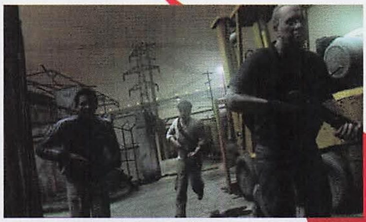
ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ
8月26日発売 PS3 Xbox 360
- ¥7,980（税込） ● ACT（クライムTPS）
- 発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：IO Interactive
- プレイ人数：1～2人／オンライン対応

血と汗と涙に濡れる オッサン達に胸キュン

先行プレイで判明した「オレ、やっぱりオッサンが好き！」

発売に先駆けて『ケイン アンド リンチ2』をプレイしてまず思ったのが、本作はどこを見てもオッサンしか出てこないってこと！　なにより、主人公のリンチが、生え際が後退しているハゲのオッサンであるということに唖然。しかもマッチョというよりはオッサン体型で、一張羅のランニングシャツの下からは、ポッコリとお腹が出ているのを確認できます。もう1人の主人公であるケインは、スーツを着ているものの、どこかうだつの上がらない雰囲気。これはいったいどういうことなの……。こんな2人が主人公で大丈夫？　と思ったものですが、彼らがときに弱音を吐きつつ、ときに銃で撃たれつつ、それでも必死に生きようとする様には、オッサンを好きじゃない人でも、アスファルトの割れ目から生えたタンポポを見つけたかのようなトキメキを覚えることでしょう（たぶん）。また、ゲーム中の群集もいい味を出していて、ろくな服も着ないで街をフラフラしているチンピラや、カメラを構えていそうな典型的な日本人観光客まで、多彩なオッサンがいたるところに登場。このこだわりは異常なレベル！

そして今回は、前作でも人気を博した「フラジール・アライアンス」モードも遊んでみたので、あらためてこのモードの魅力を解説します。このモードでは「仲間と協力して銀行からお金を奪い、警官に倒されないように脱出ポイントまで逃げる」というゲームを3ラウンド行います。3ラウンドの終了後に所持金の多いプレイヤーが勝利者となるのですが、みんなで脱出すればお金は山分けに、逆に1人で脱出すればお金は総取りになります。しかも、仲間を倒せばそのプレイヤーからお金を奪うことが可能。つまり、このモードで勝つためには「いつ仲間を裏切ってお金をがっぽり儲けるか」が重要になるわけです。これは本当にワルいゲームですね（笑）。もちろん、仲間を倒してお金をゲットすればほかの仲間から自分が狙われるハメになって、「自分VS元仲間＆警官」という四面楚歌な状況に。この血も涙もないルールのおかげで、先の展開がまったく読めなくなるんです。例えば、1位でゴール目前のときに、全員から袋叩きにされることもありますし、全員が仲間の裏切りを恐れて警官から逃げるだけ……というチキンレース的な展開になることも。仲間達との危うい関係にハラハラしっぱなしのマルチプレイが今から楽しみです！



◀どこを見ても、オッサンだらけ（しかもみんなワルそう…）。そこにゾクゾク来る人はマストバイな1本でしょう!!

EXTREME EDGES TITLE LINE UP そのほかの気になるタイトル群！

シンギュラリティ

2010年発売 PS3 Xbox 360
- 価格未定 ● STG（サバイバルホラーFPS）
- 発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：Activision/Raven Software
- プレイ人数：1人用／オンライン対応

旧ソビエト国内にある廃墟となった実験施設を舞台に、過去に起きた事件の真相を探るFPS。周囲の時間を操る能力を駆使して壊れた通路を修復したり、敵を老化させて倒したりといった一風変わったアクションを行える。



◀過去と現在が入り混じる不思議な物語が展開。実験施設には異形の怪物が生息しており、侵入者に牙を向けてくる！

スプリームコマンダー 2

発売中（7月29日発売） Xbox 360 PC
- Xbox 360版：¥7,980（税込）／PC版：オープン価格
- SLG（リアルタイム・ストラテジー）
- 発売元：スクウェア・エニックス　開発元：Square Enix, Inc./Gas Powered Games ● プレイ人数：1人用／オンライン対応

遥か未来の宇宙を舞台に、3つの勢力が銀河の覇権をかけて戦うRTS（リアルタイム・ストラテジー）。プレイヤーは部隊の指揮官となり、戦車や戦闘機といった多彩なユニットに指示を出しつつ、ミッションの成功を目指す。



◀カラフルなユニットが入り乱れる戦場は圧巻！なお、チュートリアルが充実しているので、RTS初心者にもオススメだ。

ブラーレーサーズ

発売中（7月22日発売） PS3 Xbox 360
- ¥7,980（税込） ● RCG（スタイリッシュ・カーアクション）
- 発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：Activision/Bizarre creation
- プレイ人数：1～4人／オンライン対応

リアルなカーレースに、アイテムでライバルのクルマを攻撃するというアクション要素が入った新感覚のRCG。ロスの市街地や日本の首都高といった実在の公道をモチーフにしたコースで、ド派手なバトルを楽しめる。



◀光の残像を生かしたビジュアルが特徴的な作品。SUPRAやFord GTといった人気のクルマを50種類以上収録している。

特別企画

洋ゲーデザイン考

海外ゲームの武器にかける想いにシビれるッ!

なんとなく、洋ゲーにはトガッたデザインのものが多い気がする……。気のせいか？ いや、やっぱりそうかも！ ということで、ここでは担当ライターが洋ゲーをプレイしてきたうえで気になった「武器」について、「EXTREME EDGES」のタイトルを引き合いにして紹介します。


1


2


3

とにかく再現度や数がハンパない！洋ゲーが銃にかける想い

洋ゲーの武器といえば、やっぱり「銃」でしょう！

1『CoD』シリーズのように、戦争をテーマにしたFPSのタイトルは、銃器の種類やその表現にムチャクチャ力が入っています。サバイバルゲーム好きにもたまりません。

2『ケイン アンド リンチ2』では、生活感のある街で目にするからこそ感じる銃の恐ろしさが伝わってきます。

3『ジャストコーズ2』では、銃での戦いがメインではないものの、やはりモデルは精巧に作られています。

世界には軍隊を持つ国はたくさんありますし、許可さえあれば民間人でも銃に触れられる場合もあります。銃が日本よりも身近な存在だからこそ、洋ゲーは銃のデザインや再現には強いこだわりを見せるのかもしれませんね。

たまには現実離れしたビーム兵器も撃ちたい気分

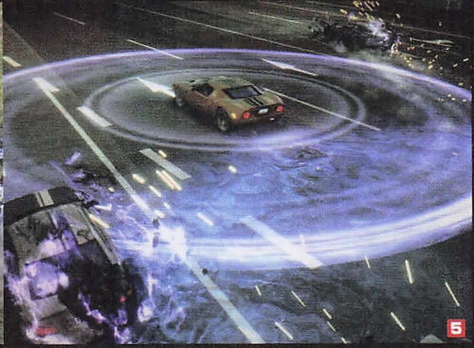
洋ゲーには上記のようなリアルな戦いだけではなく、SFを題材としたタイトルも多いです。その場合は惜しみなくビームをバンバン飛ばしちゃうこともよくあって……。

4『スプリームコマンダー2』は未来の宇宙が舞台。巨大ロボや無人兵器が登場しますが、どことなくレトロ感漂うデザインのロボ達が、ビームを撃ったり撃たれたりするのを見ると、童心に返るというか胸が高鳴ります。

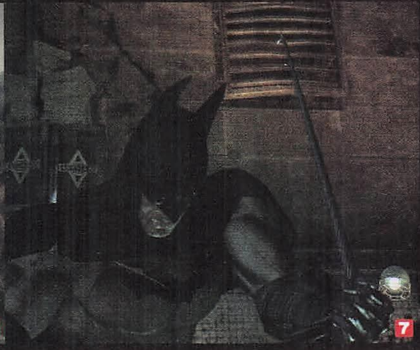
5『ブラーレーサーズ』は、コース上にあるアイテムを入手すると、目の前の車に電撃を射出したり、衝撃波で周囲の車を蹴散らしたりと、とにかくやりたい放題。

こういう思い切ったエフェクトを見ていると「このセンスには勝てねぇ！」って気にさせられます（笑）。


4


5


6


7

なぜか海外のみなさんはフックショットがお好き

洋ゲーのACTに意外と多いのが、腕からフック付きのワイヤーを射出し、それを壁などに食い込ませて、ワイヤーを巻きとりながらその地点に移動するというシーン。

6『ジャストコーズ2』では、空中からでもワイヤーを撃ち出して、次々と対象に飛び移って移動できます。

7『バットマン アーカム・アサイラム』では、原作でバットマンが愛用している「グラップリングフック」というガジェットが、ゲームで忠実に再現されています。

そういえば、アメコミ発のヒーローのスパイダーマンも手首から糸を飛ばして移動に使ってました。「何かにひっかけて移動する」というアクションって、アメリカ人の心の中の何かを刺激してるんでしょうか？ 謎だ……。

まだまだなんか気になる EXTREME EDGES

ジャストコーズ 2

発売中（6月10日発売） PS3 Xbox 360

- ¥7,980（税込） ● ACT（アグレッシブ・アドベンチャー）
- 発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：スクウェア・エニックス/Avalanche Studios
- プレイ人数：1人用

政情不安に陥った島国に潜入したエージェントとなり、ある目的のためにゲリラとともに暴れまわりながらミッションをクリアしていくACT。超広大なマップを思うがままに駆け抜ける快感は、ほかでは味わえない！


◀使用できる武器や乗り物はなんと100種類以上。これらを駆使して、施設や基地を襲撃し、島国に混沌を巻き起こせ！

バットマン アーカム・アサイラム

発売中（1月14日発売） PS3 Xbox 360

- ¥7,989（税込） ● ACT
  発売元：スクウェア・エニックス
  開発元：Eidos/Rocksteady
- プレイ人数：1人用

映画やアメコミでおなじみの「バットマン」が活躍するACT。プレイヤーはバットマンとなって、犯罪者収容施設「アーカム・アサイラム」を占拠した宿敵のジョーカーを追い詰めるべく、孤独な戦いに身を投じる。


◀バットマンの親友であるゴードン警部をはじめ、スケアクロウやハーレークィンといったおなじみのキャラも多数登場。

『ケイン アンド リンチ2』などを遊べるディスクがレンタル開始！

8月12日より、全国のGAME TSUTAYAにて、スクウェア・エニックスの最新タイトルの体験版や映像を収録したPS3専用ディスクがレンタル開始される。内容は以下のとおりなので、気になるタイトルがある場合は、まずこのディスクでチェックしてみよう。

SQUARE ENIX MAGAZINE DEMO DISC Vol.1 の内容

体験版収録タイトル
ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ／ジャストコーズ2／バットマン アーカム・アサイラム（以上3つはパッケージタイトル）／トライン ザ ロストレリック／テグザーネオ／クリスタルディフェンダーズ（以上3つはダウンロードタイトル）

映像収録タイトル
ファイナルファンタジーXIV／ファイナルファンタジーXIII／The 3rd Birthday／フロントミッション エボルヴ／マインドジャック／デウスエクス／コール オブ デューティ ブラックオプス／シンギュラリティ／ケイン アンド リンチ2 ドッグ・デイズ／ブラーレーサーズ／ジャストコーズ2／ニーア レプリカント／トライン ザ ロストレリック／バットマン アーカム・アサイラム／テグザーネオ



電車でGO! 特別編 復活!昭和の山手線

DS
■発売日：発売中（7月22日発売） ■価格：¥5.480（税込）
■ジャンル：SLG（鉄道運転シミュレーション）
■メーカー：スクウェア・エニックス ■プレイ人数：1人用

電車運転SLG『電車でGO！』シリーズの最新作が発売されたことを記念して、ぶらり途中下車した旅の記録を掲載！　本作には走行中にその付近のシンボルを画面上で知らせてくれる「みどころガイド」機能があるが、実際の景色はどうなっているのか、内回りで山手線に乗車して確認してみた。気になるポイントを見かけたら、下車して現地へぶらり旅。絶好の撮り鉄ポイントを「Shot Point」として、訪れておきたい名所を「The Sight」として紹介する。

おやおや、今日はどこへ行くんですか？


▲車内ではDSを片手に窓の外を凝視！　一瞬のタイミングを逃さず車外を激写！　外では迷子になったり雨に降られながらも歩き続けた！

新宿 新大久保 高田馬場 目白 代々木 原宿 渋谷 恵比寿 目黒 五反田 大崎 品川

The Sight 宮廷ホーム

残念ながら中に入れないが白く美しい姿が見られる

原宿駅から代々木駅側に少し歩くと、天皇などの皇室関係者だけが利用できる宮廷ホームの門が見える。生い茂った草、ひび割れたコンクリート、白い柱の組み合わせが、風情ある田舎の駅を思い起こさせる。



▲ゲーム中では、皇族が利用する「お召し列車」がホームに停まっている。



◀白い門は固く閉ざされている。柵からはホームの様子が見えた。



▲実際の車窓からも、木造の白く美しいホームを確認することができた。

Shot Point 恵比寿ガーデンプレイス

マンションは駅から近く、便利で眺めもよさそう！

恵比寿駅から動く歩道「恵比寿スカイウォーク」に乗って約400m（約5分）移動すると、恵比寿ガーデンプレイスに到着。ここはサッポロビール本社のほか、ショッピングセンター、ホテル、ビアホール、シネマ、レンタルビデオショップなどが集まった複合施設だ。賃貸マンションまであり、こんな景観がよくて便利な場所に住んでみたいと思った。だが後日空き室の賃料を調べてみると、1Kで1カ月18万円〜28万円だった……。



▲恵比寿駅を出発してすぐ、左手に茶色の壁が出現。オフィスビルも見える。



▲ゲーム画面と同じ、茶色い壁が見える。



◀エントランス近くの恵比寿南橋からは、線路越しに恵比寿ガーデンプレイスを撮影できる。

Shot Point 新八ッ山橋

さまざまな種類の電車を撮影するなら絶好の場所

品川駅から国道15号線にそって南に約600m歩くと、線路の上を通過する。この線路には山手線だけでなく、京浜東北線、東海道本線、横須賀線、そして東海道新幹線までが通り、さまざまな色の電車を見ることができる。ちなみにこの橋は正月の箱根駅伝で通過するポイントで、大きなアップダウンがあるため選手達のおもしろい駆け引きが見られる。



▲線路から見ると、橋は斜めに架かっている。左には大きな石壁がある。



▲すぐ近くにもう1つ大きな橋があるので、間違いやすいかも。



◀橋の長さは約50mもある。数分の滞在時間中に、何本もの電車が下を通過していった。

"マックでDS"設置店で特別車両をダウンロード！
7月30日から、「マックでDS」が設置されているマクドナルドの店舗でWi-Fi通信すると、マクドナルドオリジナルデザインのラッピング車両がダウンロードできる（ニンテンドーDS本体と『電車でGO！特別編 〜復活！昭和の山手線』のソフトが必要）。2週間ごとに配布される車両のデザインは合計3種類。第一弾は赤基調にマクドナルドマークが入った、スマートなデザインとなっている。

The Sight 第二中里踏切

わりと開く、山手線唯一の踏切

駒込駅で降りて線路ぞいに約1km東へ歩くと、山手線唯一の踏切に到着する。本数が多い山手線だが、遮断機が頻繁に開いていたのは意外だった。いわゆる"開かずの踏切"ではなさそうだ。



▲近くにはゴルフ用品のメーカーがあり、ゴルフボールのオブジェが設置されている。



▶ちょうど踏切に差し掛かる場面で対向電車とすれ違う。



◀両側通行で車の通行量も多めなので、歩行者は注意して渡りたい。

Shot Point 京成線(寛永寺橋)

山手線と京成線の車両を一緒に撮影できる

鶯谷駅と日暮里駅の中間あたりで、京成線が山手線の上をまたいで通過している。京成線の線路にそった歩道はないのだが、その約100m南にある寛永寺橋に移動すれば、山手線と京成線を同時に撮影できるポイントがある。ただし歩道の幅は狭く、車の通行量もかなり多いので、少し広い線路脇の階段付近まで移動したほうが撮影しやすいだろう。



▲奥には京成線の高架がある。この橋には金網が付いているので、撮影時は注意したい。



▲何本もの路線が並行して走っているため、わりと開けた景色になっている。

▼車窓からはタイミングがよければ、京成線と常磐線などを同時に見ることができる。

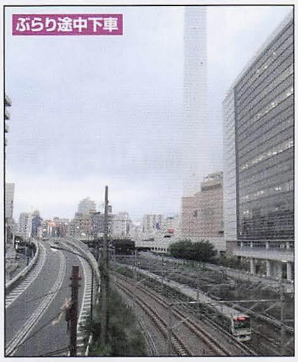


池袋 大塚 巣鴨 駒込 田端 西日暮里 日暮里 鶯谷 上野 御徒町 秋葉原 神田 東京 有楽町 新橋 浜松町 田町

Shot Point 豊島清掃工場

約210mもある煙突が目印 山手線と一緒に撮影できる

山手線の線路、東武東上線の線路、川越街道という3本の線に挟まれた三角地帯に建っているのが豊島清掃工場。竣工は1999年で、1日に400トンのゴミを処理できるという。特徴的な煙突の高さは約210mもあり、東口のサンシャイン60(約240m)と比べても見劣りしない。清掃工場の近くにある歩道橋からは、山手線と煙突を同じフィルター内に入れて撮影できる。



◀天に向かって伸びる白い煙突と、その下を走る緑色の山手線との組み合わせに美しさを感じる。

▶昔、この場所に存在した「池袋マンモスプール」を思い出す。冬はスケート場として賑わっていた。





▲池袋駅の近くで豊島清掃工場が現れる。奥に架かっているのは池袋大橋。

The Sight 東京国際フォーラム

ランチも楽しめる施設

有楽町駅のすぐ近くにある東京国際フォーラムは、7つのホールを備えた多目的施設。ロビー空間は広くて、外壁はたくさんのガラスでおおわれているため明るい。地上広場にはワゴン車で世界各国のランチを提供する「ネオ屋台村」があり、かなりおいしい。



▲写真は、線路側とは反対の方向から見たところ。夜になると中の光がガラスからもれて、幻想的な雰囲気を醸し出している。

▶有楽町駅を出てすぐ左手に大きな建物が現れる。



▶東京都庁舎の跡地に建てられ、1997年に開館。



The Sight 汐留シオサイト

東京の新しい観光名所が姿を現す

新橋駅のすぐ近くにあるのが、巨大複合施設の汐留シオサイト。日本テレビ、電通、パナソニックなどの企業が入る巨大ビルが何本も建っており、観光名所の1つとなっている。レストランも多数あり、食事をしようと入ってみたが、割高だったので諦めた。



▲特徴的な外観の日テレタワー。いつもイベントが行われており、平日なのに多くの観光客で賑わっていた。



▲右手に新しい巨大ビル、左手に風情のある古いビルと対照的な風景。

▼2004年頃に建てられた新しいビル。



すれ違い車両でちょい幸せ!

プレイ中に反対回りの山手線とすれ違うことはよくあるが、特定の時代と区間ではE233系中央線やE2(東北新幹線「やまびこ」)、EF58(電気機関車)とすれ違うことも。また実績を積んでレベルを上げれば、E259系NEX(成田エクスプレス)、151系こだま(昭和時代の特急)、C62(蒸気機関車)ともすれ違える。これらの車両を見かけたら、少し幸せな気持ちになれる?



▶E259系NEXは、白と黒を基調にした特徴的なデザイン。



◀C62は「シロクニ」の愛称で親しまれ、映画にも登場した。

◆すれ違い車両登場条件

	すれ違う車両	時代	すれ違う区間(内回り)	すれ違う区間(外回り)	必要レベル
通常	E233系中央線	現代	東京~神田間	神田~東京間	なし
通常	E2	現代	東京~秋葉原間	秋葉原~東京間	なし
通常	EF58	昭和	ー	有楽町~新橋間	なし
隠し	E259系NEX	現代	池袋~目白間	五反田~目黒間	6
隠し	151系こだま	昭和	ー	東京~有楽町間	35
隠し	C62	昭和	ー	日暮里~鶯谷間	40

DSステーションで体験版をダウンロード!

現在、全国のDSステーション(マクドナルドに設置されている"マックでDS"も含む)にアクセスすると、本作の体験版をダウンロードできる。タッチペンで直感的にマスコンを操作でき、昭和時代の風情ある路線も運転できる本作を試してみるチャンスだ。運転中の音だけでなく発車メロディや車内アナウンスも本物そっくりなので、山手線の利用者なら思わずニヤリとしてしまうはず。

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の 制作コミュコラム Pの奇蹟



『ペルソナ』シリーズでおなじみのアトラスのディレクター・橋野氏の連載コラム。5回目となる今回のお題は戦闘システム!

ペルソナ3ポータブル

●PSP ●RPG ●アトラス ●発売中(2009年11月1日発売)
●UMD版:¥6,279(税込)、DL版:¥4,980(税込) ●1人用

MIRACLE AT PERSONA

File 05 戦闘から見るシステム

1 作業感なく楽しめる戦闘システムの模索

電撃プレイステーションSIDEでは、「コミュ」を中心にシステム面のお話をさせていただいた今回のコラム。電撃ゲームスSIDEでは、RPGには欠かせない「戦闘システム」をメインにしてお話ししたいと思います。

『ペルソナ』シリーズの戦闘システムといえば、敵の弱点を突くことで連続して行動できる「1more」などが特徴だと思います。すでにお気づきの方もいらっしゃることでしょうが、これは僕が『ペルソナ3』を制作する以前に開発に携わっていた『真・女神転生Ⅲ-NOCTURNE-(以下、真Ⅲ)※1』というタイトルの戦闘システムを多分に引き継いでいます。もともと『真Ⅲ』の戦闘システムも僕がコンセプトを出したものなので、移行はスムーズに行えました。各システムの詳細は下をご覧いただくとして、そもそも、当時なぜこの戦闘システムが生まれたのかという経緯からお話ししていきましょう。

僕が『真Ⅲ』でこれを考えていた頃は、ゲームファンの間で「RPGの戦闘は作業感が強い」という意見が風潮化しはじめていた頃で、それを受けてかはわかりませんが、多くのRPGが戦闘にアクション要素を取り入れていました。ただ僕の場合、『女神転生』を好きでいてくれるファンはアクションの戦闘は望んでいないんじゃないかと感じたんです。そこで退屈ではなく、かつ常にスリルがあるバトルとはどんなものだろう? と考えるなかで出てきたのが、「プレスターンバトル」でした。一番最初は「プレスアイコン」ではなく、ゲージで表示する仕様でしたが、試行錯誤を重ね現在の形になります。ありがたいことに、このシステムは多くのユーザーに受け入れてもらえたので、『ペルソナ3』以降のシリーズにも反映させることができました。僕自身が気に入っていたというのもあるのですが(笑)。

そんな経緯で生まれた「プレスターンバトル」ですが、着想の大元をさらにたどっていくと、僕が学生だった頃の話までさかのぼります。夜の街でケンカを見かけることがあったのですが、ドラマのように互角の殴り合いなんてまず無くて、強いヤツが一方的に攻撃して終わるのがほとんどだった記憶があります。実力差がなければその場の空気を支配した側が勝つ、相手に反撃のチャンスは無いんだ、みたいなことを思い出しまして、そこからゲーム的に構築していったのが、「プレスターン」なんです。もちろんゲームなので、敵にも味方にも反撃のチャンスは作りましたが(笑)。『ペルソナ3』の「ボコスカ」は、この流れを汲みつつ噛み砕いてよりわかりやすくしたものですね。どちらも、戦闘の作業感を無くしたいという狙いは同じです。



◀戦闘での爽快感、気持ちよさが目的のひとつでした。



プレスゲージ

基本的な要素は完成した「プレスターンバトル」と同じもの。パーティーで行動量を共有し、敵の弱点を突くことでゲージが増加していった。

パーティ全員でゲージを共有

当初、テストプレイなどで「プレスゲージ」はわかりにくいという話が出たのを覚えています。ゲージという仕切りをつけにくいものが原因かと考え、『真Ⅲ』ではアイコンという形で行動回数をわかりやすく表示しました。『ペルソナ3』では、その行動回数をキャラ別に分配する形で表現しています。(橋野氏)

『真Ⅲ』のバトル(プレスターン・バトル)

画面上に表示されたアイコンの回数ぶん、味方が行動できるターン制バトル。敵の弱点を突くとアイコンが1つ増え、場合によっては一方的に戦闘を進めることもできる爽快感がポイント。



『ペルソナ3』のバトル

弱点を突くという基本要素はそのままに、さらに爽快感を増した戦闘システム。弱点を突くことで敵がダウン、敵をすべてダウンさせると、強力な全員攻撃が始まるなど、戦略性も大幅に増した。



2 『真・女神転生』の原点である神と悪魔

戦闘システムはもちろん、コミュとも深い関わりを持つのが『ペルソナ』に欠かせないタロットカードです。過去の『ペルソナ』（『1』や『2』の『罪／罰』）では、象徴的な意味は持つものの、物語の主軸にはなっていませんでした。そこで『ペルソナ3』では、タロットカードのアルカナの持つ意味をちゃんと物語に組み込むことで、遊んだ人に単なる意匠という以上のおもしろさを感じてもらいたい、と考えました。もともとタロットカードは個人的に好きな題材なんです。また学生時代の話になってしまいますが、タロットカードがすごく好きな友人がいたんです。タロットカード好きの人って、他人を占いたがる傾向があるのか知りませんが、あれこれ占いで言い当てられて（笑）。その影響もあってか、僕もタロットカードの意味や占い方を少しですが覚えていて、過去のシリーズで触れられていないなら、しっかり掘り下げるのもおもしろいかなと思ったんです。

戦闘とタロットの関わりはそのような流れなのですが、『真・女神転生』シリーズにおける戦闘で切っても切り離せないもの、それは神や悪魔といった存在です。もともと、どんな悪魔や神話が描かれるかという魅力を持った『真・女神転生』シリーズに対し、『ペルソナ』シリーズはキャラクターが主軸を張る作品だと思うので、そこまで深くこだわることはありませんでした。まあ、ケルベロスよりオルトロス（※2）のほうがレベルが高いとマズいかな……とかは気にしましたが、悪魔のレベルなどはいい意味であいまいにしています。『ペルソナ』シリーズのテーマはあくまで人間ドラマであって、悪魔にはあまり直にスポットを当てないようにしているんですよ。レベルという概念以外でも、『ペルソナ3』では主人公たちの初期ペルソナを最も著名であろうギリシャ神話から選んでいるし、『ペルソナ4』では日本人になじみある土着の神々に設定しています。これまで、そういったメジャーな神話などをあえて避けていたので、『ペルソナ』では手に取りやすい、わかりやすいものを目指そうと思ったんですね。まあ、「ジライヤ」や「ヒミコ」（※3）が神様かといわれると困りますけど（笑）。そのあたりもマイナーで誰も知らない神様を出すより、誰もが聞いたことのある名前のほうが身近に感じられるのではという狙いがあります。そういった傾向は、もし再び、『ペルソナ』シリーズの最新作を手がけることができても変わらないのではないかと思います。ただ、キャラクターとペルソナの関連については、もっと掘り下げたいという気持ちもあって、例えば陽介はジライヤというペルソナを持っていますが、陽介自身がジライヤのことを知っているかというと、ゲーム中では一切語っていません。なぜそのキャラクターのペルソナが、その神様や悪魔になったのか？　そのあたりを物語に絡ませることができればより奥深いお話になるのではと思うので、次回作などでは、うまくリンクさせたいですね。





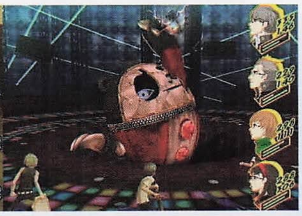
◀『ペルソナ』シリーズでのキャラクター（人間）とペルソナの関係については、「ペルソナは人類が記憶の中で神格化してきた存在の記号である」という考えをとっています。これで理屈はとおっていると思いますが、できれば直接の関係性もほしいところですよね。機会があれば、そのあたりも描きたいものです。

3 『3』から『4』へそして……？

システム、ペルソナ、とさまざまな変遷を追ってきた戦闘のお話ですが、『ペルソナ3』⇒『4』についていえば、それほど大きな変化はつけていません。もっと過去の作品でいえば、例えば『真・女神転生Ⅰ』⇒『Ⅱ』でも、システム的にはそれほど大きな変化はありませんでした。タイトルごとにいろいろな感想があったと思いますが、システムを大きく変えて欲しかったという意見は、あまりなかったようにも思います。『ペルソナ』のシステムデザインについては『3』のときに大きな変化を起こしました。でも『4』のときは、そのシステムを変えることよりも、『3』で得られたシステムのノウハウをそのまま生かすことを前提に、『4』の世界をより深く楽しんでもらうための新要素を導入することにチャレンジしました。例えば、「天気」などの新しい要素を盛り込むことで、既存のシステムがより深まらないだろうか？　という考え方ですね。システム面で『4』は完成度がより高まったと思いますし、それを『P3P』にフィードバックさせることができたことも、とてもよかったと思っています。もし、次回作があれば、その作品のコンセプトに応じて、システムデザインをしていくわけですが……。『3』や『4』の経験を経て、デザインするという観点で、それぞれが持っているシステムを更にどうやって広げるのか？　例えば何を残し、何を捨てないといけないのか……など、考えなければいけないことは多いでしょうね。今回のコラムのテーマは「ゲームシステム」でしたが、じつは、システム自体がどうこうよりも、やはり新しい作品のテーマやコンセプトをどうやって捉え、どんな体験を皆さんに提供できるのかを考えることが、システム作りのキモだと思います。　（↙）









（↙）その結果システムの何かが変わったとしても、その作品にとって必要不可欠なデザインになってくれると思います。うまくいけば……ですが（笑）。戦闘システムに注目して見ても、『3』⇒『4』って、じつはそれほど変わっていないんです。仲間の好感度によってかばってくれるようになったり、コマンドを直接プレイヤーが入力できるようになったくらいでしょうか。ちなみに、僕はかつて『真・女神転生デビルサマナー』というタイトルにも参加していまして、そこでは仲魔の忠誠度システムなどを担当していました。仲間＝言うことを聞かない存在というのは、これの名残かもしれませんね（笑）。

※記事中カット：荒木風羽（公式ブログ　http://nnbomb.blog119.fc2.com/）

KEY WORDS

※1【真・女神転生Ⅲ-NOCTURNE-】……2003年にPS2で発売された『真・女神転生』シリーズの正統続編。「プレスターンバトル」をはじめ、特徴的な要素がふんだんに盛り込まれた。その後、要素を追加した『マニアクス』や『クロニクルエディション』（『デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王Plus』に同梱）など多数のバリエーションも登場した人気作。

※2【ケルベロスとオルトロス】……ギリシャ神話に登場する冥界の番犬がケルベロス。オルトロスはその弟として登場するため、過去のシリーズを見てもオルトロスよりケルベロスのほうが強くなっている。

※3【ジライヤやヒミコ】……『4』の仲間専用ペルソナには、神話上の神ではなく、伝説や物語の登場人物も選ばれた。ほかにも巴御前や金太郎などが登場。



◀多彩な神々の共演も、シリーズの大きな魅力といえる。



イラスト：副島成記

橋野 桂 Katsura Hashino

ドラマCDなどの音の収録となると、普段、忙しくてなか参加できないのですが、わけあって参加しました。そのわけとは、次回のテーマのための緊急取材!?　乞うご期待!!

Pの軌跡
発売中の電撃PlayStation Vol.476ではコミュのシステムについて解説!

Pの奇蹟
次回のテーマ
「声と楽曲」
電撃ゲームスVol.12にて掲載予定！

一騎当千

無双列伝



～『無双』シリーズの物語を読み解く歴史講座～

2大企画で『無双』シリーズに迫る当コーナー。前号より始まった「無双戦画廊」では戦国時代最大の戦争「関ヶ原の戦い」をテーマとしたイラストを公開！　「無双武具名鑑」では、晩年の蜀を支えたキーパーソン・姜維の「両刃槍」を解説する。

無双戦画廊

タイトル「関ヶ原の戦い」
（戦国無双3 キャラクターズ真書 関ヶ原・若武者たちの絆」より）

今回は『戦国無双3』より、天下分け目の決戦「関ヶ原の戦い」をチョイス。日本史上最大の合戦を描くイラストを、デザイナーのコメントと合わせて公開していこう！

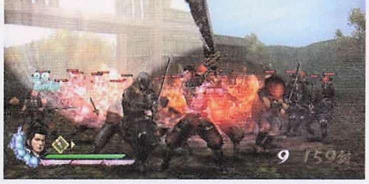


CGデザイナーによるコンセプトコメント

秀吉の残した治世を守るため意気込む三成と、静かに次の天下を見据える家康の対比を描いています。

三成は当初、気合が入った感じを出すために口を開けていましたが、やはり三成には思い入れがある人が多く、社内で「カッコ悪い」という声が出たため今の形に落ち着きました。左近についてはキャラ特有の飄々（ひょうひょう）とした感じは抑えて、三成に負けないよう気合を入れた表情にしています。

徳川勢は朝日を背後から当て、照り輝く鎧の質感や装備品のシルエットを見せるようにしました。



◀戦国史上最大の戦いを、本作では『無双』ならではの解釈で、ド迫力に再現！

作品紹介 『戦国無双3』

DATA	●戦国無双3　●PS3　●¥7,140(税込)
	●コーエーテクモゲームス

戦国時代の有名武将になりかわり、戦場を駆けめぐる『戦国無双』第3弾。本作は、武将ごとの物語を体験できる「無双演武」をはじめ、戦国ファンにはたまらないモードが満載だ。さらに、有料DLコンテンツでは、史実を追いながら歴史年表の完成を目指す「戦国史」も遊べる。



◀ステージごとに特色ある仕掛けを多数用意。さまざまなギミックを利用して、戦局を有利に運ぼう！

登場人物解説

西軍（豊臣勢）



石田三成　豊臣家最後の忠臣

秀吉の死後も豊臣家を支え続けた天才的な軍略家。天下を狙う家康と対立を重ね、豊臣家の代表として「関ヶ原の戦い」で激突する。



島　左近　石田三成のよき相棒

三成の軍師として、彼を支えた勇猛かつ優れた武将。実名は島清興（しまきよおき）だが、通称である島左近の名で知られている。

東軍（徳川勢）



徳川家康　徳川幕府の開祖

幼少の頃から人質だったためか、忍耐強く思慮深い性格に。「関ヶ原の戦い」に勝利し、天下人として徳川幕府を開いた。



本多忠勝　家康最大の理解者

徳川家康の重臣として、家康に忠誠を誓った武人。天下三名槍の1つ、蜻蛉切（とんぼきり）という槍を愛用していたとされる。



「戦国無双3 キャラクターズ真書」発売中！

「関ヶ原の戦い」をはじめとする『戦国無双3』の名エピソードやイラストを収録した「戦国無双3 キャラクターズ真書 関ヶ原・若武者たちの絆」が好評発売中だ（税込価格¥1,260)。同著では、今回紹介したイラストはもちろん、各シーンや名セリフに隠された歴史や舞台裏まで余すところなく公開。ゲーム設定や歴史エピソードなど、武将にまつわる情報も充実している。ここでしか読めない清正vs.三成の短編小説も特別に掲載されているので、ファンなら絶対購入しておきたい1冊だ。

無双武具名鑑

両刃槍(槍) 華麗に舞う両刃スタイル！

今回は「槍」カテゴリーに属する姜維の両刃槍に注目。姜維は、文武に秀でた武将であったが、史実における記述が少なく「槍」で戦っていたかどうかは定かではない。そのため、本作で彼が使う両刃槍は『無双』ならではのオリジナルと思われる。その長さに反してあつかいやすく、華麗に立ち回れるこの武器は、文武両道の彼にぴったりの武器といえるだろう。



双龍雷啼閃(ソウリュウライテイセン)
双尖鬼閃(ソウセンキセン)
双鋭騎閃(ソウエイキセン)
双龍顎閃(ソウリュウガクセン)

武器解説

双龍顎閃(ソウリュウガクセン)：形状はシンプルながら、相手を貫くといった武器本来のコンセプトを大切にしている。

双鋭騎閃(ソウエイキセン)：見た目にも複雑な形状で鋭さを意識し、もちろんそれだけでなく武器としての威力を向上させている。

双尖鬼閃(ソウセンキセン)：武器としての強さとともに装飾性を加え、豪華さを持たせている。紫は、姜維の智と慎み深さを表している。

双龍雷啼閃(ソウリュウライテイセン)：雷のように激しく叫ぶ龍の名と荘厳な装飾は威厳を、赤い宝石は蜀・後継者の意思を表している。



姜維

武将File No.06

諸葛亮の遺志を継ぐ麒麟児

姜維(きょうい)とは？

字は伯約。魏の人物であったが、諸葛亮の第一次北伐の際に天水郡を守る武将として戦って蜀に降伏し、それ以降、蜀の重要人物として歴史に名を残す。「三国志演義」では諸葛亮の計略を見破り、一騎打ちで趙雲を敗走させるほどの実力の持ち主だと描かれている。そのため、その才を高くかった諸葛亮が、計略を用いて姜維を降伏させ、蜀の将軍として重用した。後継者として見込まれた姜維は、諸葛亮から兵法や軍略を学び、彼の死後蜀を支えるために、その才を振るう。だが、たび重なる北伐で蜀の国力が衰退したことや政治が苦手だったことが災いし、蜀の滅亡を防ぐことはできなかった。

DATA	
●真・三国無双 MULTI RAID 2	●PSP
●¥5,040(税込)	●コーエーテクモゲームス

開発者が語るデザインコンセプト 両刃槍〔姜維〕

これまでの「真・三國無双」シリーズでは「西遊記」や「封神演義」にも登場する武神である「顕聖二郎真君」の武器と同じ「三尖槍」を使用していました。本作では「三尖槍」のイメージに加えて「長棍」のような軽やかなアクションをさせたいというコンセプトのもと、「両刃槍」という形状になりました。力強いだけでなく技巧的な印象も兼ね揃え、勇将でありながら軍師役もこなしたという、有智兼ね備えた姜維に相応しい武器です。華麗に舞い、そして一歩も譲らない、蜀を守る姜維の姿をイメージしています。

無双ニュース！ 無双シリーズの最新情報はココで確認！

その壱 『MULTI RAID 2』のダウンロードコンテンツが大好配信中！

◆6月24日〜7月25日の配信コンテンツ

クエスト	金色の災厄	6／24
	覇王転生	6／24
	絶望に捧ぐ宴	7／8
	闘気まとう皇帝	7／22
特典	異国の大天翼・紫	6／24
	飛翼機・金	6／24
	武幻・絶望完全抵抗	7／8
	地域・南中	7／8
	妖精の翼・黒	7／8
	飛翼機・緑	7／8
	武幻・覚醒増加極	7／22
	武幻・完全無双覚醒	7／23
	地域・蓬莱山	7／24
	異国の大天翼・金	7／25

一騎当千の爽快感に、マルチプレイの楽しさを内包した『MULTI RAID 2』。7月8日と7月23日に配信された最新コンテンツでは「完全無双覚醒」などの強力な武幻が作成可能に！　さらに、本編で最強の敵として立ちはだかった始皇帝のクエストもついに配信された。どれも無料でダウンロードできるので、今のうちに忘れずゲットしておこう！



◀始皇帝が、さらなる力を身につけて現世に復活!?

その弐 メルマガ配信&キャンペーン情報

シリーズ初のオンラインゲーム『真・三國無双 Online〜神将乱舞〜』。そのモバイル公式サイトでは、7月からメールマガジンの配信がスタート。さらに、8月3日から8月17日の2週間、「夏休みネットカフェキャンペーン」も実施予定だ。ネットカフェで遊ぶ人は要チェック！



◀待望の大型アップデート「Revolution 7」も、ついに実装された！

電撃ゲームス的! 戦国城めぐり

諸国漫遊旅企画

第十一章◆広島城

全国の城好きに贈る本コーナーでは、戦国武将に縁深い城や史跡を紹介! 11回目となる今回は、中国地方の覇者として長年君臨し続けた毛利家と、広島城に注目してお届けしよう!

広島城



行き方

JR広島駅から徒歩約30分もかかってしまうのが難点。広島電鉄で紙屋町東駅で降りると5分ほどで到着するのでオススメ。付近には観光スポットが多数あり。

“鯉城(りじょう)”とも呼ばれる国の史跡

広島城はその名のとおり広島県広島市にある城で、現在は本丸と二の丸、御門橋・表御門のみが残る国の史跡。別名である“鯉城”とは、その付近一帯が“己斐浦(こいがうら)”と呼ばれていたため、やがて音が似ている“鯉”に変わっていったと伝わっている。ちなみに広島東洋カープの名称も、この鯉(carp)にちなんでつけられた。

ココに注目!① 毛利元就の孫・輝元が築城する

中国地方のほぼ全土を支配した戦国大名・毛利元就。彼の跡を継いだ毛利輝元は、しだいに手狭になり始めた居城・吉田郡山城のほかに、新たな城を築くことを考え始める。そこで瀬戸内の水運が生かせる海沿いの平野部へ拠点を移すべく、天正17年(1589)に広島城の築城を開始。この頃、朝鮮への出兵を考えていた豊臣秀吉は、その城を朝鮮征伐での後方基地として期待し、工事作業のサポートに自らの側近である黒田如水を現場へ送る。完成した広島城は、当時の大坂城に匹敵するほどの大規模なものとなるが、堀の整備や城下町の整備に力を注ぎしだいに縮小していったようだ。現在は平成6年に復元された二の丸や櫓、御門橋、表御門などが見られる。





◀▲御門橋、表御門(左)と平櫓、多聞櫓、太鼓櫓(上)。二の丸は出撃の拠点で、本丸の正面を守る役目を持つ。また櫓の内部は、無料で見学できるようになっている。

ココに注目!② 福島正則が大規模な整備を行う

慶長5年(1600)に関ヶ原の合戦が勃発。戦が終わると、敗戦した西軍の総大将だった輝元は防長二国(長州藩)へ減封され、代わりに福島正則が入城する。正則は城の外堀や外郭の整備を施し、さらに城下町の街道整備にも力を注いで町の拡充に成功。しかし、広島城と付近の発展に務めた正則だったが、元和5年(1619)に武家諸法度違反に問われ城を没収されてしまう。続いて彼の代わりに浅野長晟が城主となり、その後は版籍奉還が実施されるまでの250年間浅野氏が城主となった。

ココに注目!③ 城内に軍の学校などが設置される

明治4年(1871)に廃藩置県が施行されると広島は県として成立し、広島城の本丸に県庁を設置。だがそれから軍隊の施設が本丸に置かれ、県庁は城外へ転移する。そして三の丸に兵営、練兵場などが建設されるなど、城内に軍事施設が作られていき、しだいに広島城は軍の重要な拠点となっていく。もともと城内にあった建造物は取り壊され、築城当時の面影を残すものは激減していくことになる。

ココに注目!④ 出火や原爆によって壊滅状態に……

城内の建築物は軍事施設建設のための取り壊しだけではなく、明治7年に本丸・三の丸で出火した大火事によって、本丸御殿などを焼失。さまざまな要因でその姿を変えていった広島城だが、それでも天守閣、東走櫓、中御門などは残っていた。しかし、昭和20年(1945)に広島に原爆が投下されたことで天守閣は倒壊。ほかの建築物も、ほとんど消失してしまう。現在天守は郷土館として開館している。

毛利に関連する2つの城

宮尾城跡



現在の広島県廿日市市宮島町厳島に築かれていた城で、別名・宮ノ尾城。天文24年(1555)に、毛利元就が敵をおびき寄せるため築城したとされている。城は、要害山と呼ばれる丘の上に作られた自然の要塞で、さらに城北部が海に面していたことから水軍の運用も可能だった。今はほとんどその面影を残しておらず、小高い丘が残るのみ。

合戦Check! 毛利元就が戦った“厳島合戦”

天文20年(1551)に陶晴賢が大内義隆を討ち実権を握ると、その後の政策に反発した毛利元就との対立が始まる。元就は水軍の重要な要である厳島に宮尾城を築き、さらに流言や偽の書状を巧みに使って陶軍をおびき寄せることに成功。主力を厳島の対岸に位置する草津城へ配置し、敵の到着を待った。島へ上陸した陶軍は元就を討つべく宮尾城を包囲するが、毛利軍に城内と背後から奇襲を仕掛けられて総崩れとなる。大混乱に陥った陶軍は逃げ惑うが、海上では元就の援軍要請を受けた伊予水軍が待ち構えており、逃げ道は残されていなかった。退路を断たれた晴賢は自害し、合戦は毛利軍の勝利をもって終息する。

岩国城



山口県岩国市の城で、慶長6年(1601)に毛利家の吉川元春の三男、吉川広家が築城する。完成までに8年もの歳月を費やしており、4重6階という立派な天守が建造された。

▶近隣のオススメスポット

■厳島神社

広島県廿日市市宮島町厳島の荘厳な神社で、海中にそびえ立つ大鳥居が特徴。推古元年(593)に創建され、仁安3年(1168)に平清盛の手により、現在の形になったと伝わっている。



◀干潮時に限り、鳥居のそばまで歩いて行くことができる。

■錦帯橋

山口県岩国市にある橋で、岩国城と城下を結ぶために延宝元年(1673)にかけられた。洪水で1度流されてしまうが、その後は250年以上美しい姿を保ち続けている。

第三代岩国藩主 吉川広嘉が創建



◀橋は5連アーチというめずらしい形状。入橋料300円で歩くことができ、景観を楽しみながら渡ることができる。

ちょっとした豆知識 1

宮島では、厳島神社を中心にその近辺のライトアップが毎晩行われている。日没30分後から午後11時までの限定で、昼間とは違う様相の大鳥居や五重塔などが見られる。通常は陸上から見ることになるが、要予約で船の上で見る(アクアネット広島、宮島遊覧観光)ことも可能だ。約30分ほどの遊覧で、潮の状態によっては大鳥居の側まで近付ける(大人1,800円~)。厳島神社や近隣の歴史について、船頭さんが教えてくれるので観光する際にオススメだ。

第十回 人物絵巻 毛利家

中国地方を代表する戦国武将といえば、毛利元就の名を挙げる人も多いことだろう。ここでは、毛利家の発展の基礎を作った元就を中心に、毛利家が歩んだ道筋をたどっていく!!

ポイント① 高い統率力で動揺する家臣団をとりまとめる

毛利家は鎌倉幕府の重臣である大江広元を祖に持ち、吉田郡山城を拠点に活躍した領主。毛利弘元の次男である毛利元就は、父と家督を継いだ長男の興元が相次いで急死してしまうと、興元の嫡男・幸松丸の後見人として手腕を振るうことになる。しかし家臣団の動揺は隠せず、その隙を突いて武田元繁が攻め込んできたが、元就が見事な知略と統率力によってこれを撃退し、毛利家の家臣団の信頼を得ることに成功するのだった。この後、元就が正式に52代の当主になると、小早川氏や吉川氏といった名家に子息を養子に出して、勢力をさらに拡大していく。

ポイント② "関ヶ原の戦い"で西軍総大将として戦う

慶長5年（1600）に関ヶ原の戦いが発生。この合戦は実質、徳川家康と石田三成の対立が発展した争いだが、三成と近しい武将・大谷吉継の進言によって、徳川家康に次ぐ実力を持つとされる毛利輝元が西軍の総大将に任命された。合戦前に大坂城へ入るが関ヶ原の戦いの本戦が始まると自らは出陣せず、毛利秀元（元就・四男の嫡男）や吉川広家（元就・次男の三男）らを出陣させるに止まる。間もなくして西軍が壊滅すると、ほかの者の意見を押し切る形で家康に降伏して大坂城を退去した。

関連する重要人物

毛利元就 持ち前の智略を発揮し毛利家を躍進させた名将

小規模な領主だった毛利家の拡大に成功し、中国地方をほぼ掌握した名将。元服前に両親を亡くすと、家臣に所領を横領されたうえ城から追い出されてしまうが、元服後は合戦で数々の智略を見せつけて勝利を重ね、一気に毛利家の力を増大させた。

毛利輝元 祖父の遺志を継いで国のために尽くす

毛利元就の嫡男・隆元の息子。父の急死で11歳という若さで家督を継ぐが、政治や軍事は祖父の元就が執行した。中国地方の覇者を目指して奔走するが、織田信長との関係が悪化。対立を続けるが、本能寺の変からしばらくして豊臣秀吉に臣従する。

吉川元春 父・元就の政策によって吉川家を継いだ猛将

毛利元就の次男。父の政治組織"毛利両川"の政略により、吉川家を乗っ取る形で養子となった。弟の小早川隆景とともに山陰地方の政治や軍事を担当し、毛利家のために尽くす。また多くの合戦に参加して、一度も敗けたことがないとも伝わる。

小早川隆景 兄の元春と協力し毛利家を支え続けた武将

毛利元就の三男。父の政略によって小早川家の養子となり、瀬戸内の海を制した巨大な水軍の指揮官として活躍する。甥に当たる毛利輝元が幼少のうちに毛利家の家督を継ぐと、水軍の卓越した情報収集能力を生かしてその補佐に当たった。



毛利元就

中国の毛利家を治めている大名。現在は家督を譲って隠居の身だったが、織田軍の侵攻を受けて再び戦場に戻る決意した。ゲーム中でも卓越した采配を振るう。

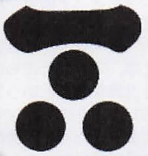
戦国無双3

- コーエー ●Wii
- 発売中（2009年12月3日発売）
- ¥7,140（税込） ●ACT

毛利家略年表

大永3年（1523）	当主の幸松丸が死去。元就が相続し、勢力を拡大する
天文15年（1546）	元就は隆元に家督を譲るが、後見役として実権を持つ
弘治元年（1555）	厳島合戦で、元就は陶晴賢の討伐に成功する
弘治3年（1557）	元就の力により、周防・長門などを支配下に治める
永禄6年（1563）	毛利隆元が急死し、11歳の毛利輝元が家督を相続する
天正4年（1576）	輝元は、西へ進軍する織田信長と毎年戦を繰り返す
天正10年（1582）	羽柴秀吉と毛利家は和睦し、明智光秀を討つ。以後、輝元は秀吉の支配下に置かれる
天正17年（1589）	輝元が広島城の堀普請を命じる。この頃、「広島」という地名が史料上で確認された
慶長5年（1600）	関ヶ原の戦いで、輝元は西軍総大将になるが、西軍敗北後に減封。安芸、備後両国に福島正則が移封される

家紋を知る! 家の遠祖に由来する家紋



"一文字三星紋"は、毛利家の遠祖である平城天皇の皇子、一品親王に由来する。紋は、"一品"という文字を図案化したもの。また"三つ星"は"将軍星"と呼ばれ、武人の間で信仰されていたらしい。

現地へ突撃レポート! 戦国に触れたくて 第九回

誕生日に城めぐりだなんて粋かも!?

武将に縁ある場所をレポートする本コーナー。初夏の匂いを感じる今回は、毛利元就に会いに広島へ行ってきました。あまり深く考えずに日程を決めたところ、なぜか誕生日に1人で城をめぐることに……。飛行機の手配後だったので変更はできず、しょっぱい涙とともにいざ広島へ!



岩国城の途中にはにゃんこがいっぱい☆

◀周囲に誰もおらず、本気で1人きりだったのですが、そんな私に子猫が近づいてきます。なんだかとても癒されました♥





▲▶川のなかにいる虫（!）が作るという石人形の資料館や、佐々木小次郎の像などなど、見どころ満載!!

猫とたわむれてパワーをもらうと、今にも雨が降りそうなほどどんよりとした空模様のなか、ロープウェーに乗って岩国城へ向かいます。悪天候なうえ平日だったためか、城のなかにいたのはなんと私1人だけ。城内に私の足音だけが響く様子は、さすがにもう二度と味わえないのではないでしょうか（笑）。そんな感じで城を満喫したあと、そのまま電車に揺られて広島城へ直行。まさか1日に城を2つもめぐる日が来るとは想像もしていませんでしたが、どちらも外観、内装ともに違うのでおもしろかったです♪

宮島の郵便局でゲットした限定販売の切手シートを1名様にプレゼント!

広島近郊の郵便局で購入できる切手シート、"世界遺産 日本三景 宮島の四季 夏"をプレゼント! 宮島の厳島神社の美麗な姿をとくとご覧あれ。応募方法は、官製ハガキに住所、氏名を記入のうえ、下記の宛先まで!!



あて先 〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「城土産ゲット!」係

ちょっとした豆知識 2

宮島には豊国神社（通称・千畳閣）という豊臣秀吉に縁ある神社がある。ここは秀吉が毎月一度、千部経（先祖や先亡の精霊を供養すること）を転読供養するために、天正15年（1587）に建設着手したものの、慶長3年（1598）に秀吉が亡くなると、この神社は完成することなく現在に至る。なかに入る（入場料100円）と、歴史を感じる絵馬や大杓子などが展示されており、857畳あると伝わる広大な内装に圧倒されることだろう。

SaGa series 20th anniversary 第11回

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー

電撃サガ・アーカイブ

シリーズ20周年を記念して、『サガ』シリーズの魅力を掘り下げていく本コーナー。歴代作品にかかわったスタッフにインタビューを行い、当時の思い出をうかがっていく。

シリーズ20周年記念インタビュー 開発スタッフ列伝 藤岡千尋氏

今回のお相手は、プロデューサーとしてGB版『時空の覇者 サ・ガ3 完結編』(以下、サ・ガ3)に携わった藤岡千尋氏。経験値によるレベルアップなど、『サガ』シリーズとしては異彩を放つ『サ・ガ3』が生まれた経緯とは？

初めての家庭用ゲーム開発でたくさんの思いが詰まった『サ・ガ3』

――『サ・ガ3』にかかわることになったきっかけは？

藤岡千尋氏（以下、藤岡。敬称略） それまで私はPCゲームメーカーにいましたが、当時のスクウェアと縁があって、大阪開発部（※1）の立ち上げに参加することになりました。メンバーが集まったばかりで、自分も家庭用ゲームの開発は初めてでしたから、開発規模が大きくなく、ハードの敷居が低いものということで、すでにヒットしていたGBの『サガ』シリーズをまかされることになったんです。

――河津さん（※2）と初めてお会いしたときの印象は？

藤岡 第一印象は、若い、顔が細い、口が悪い（笑）。心のなかの声というか、正直な感想をそのまま出す人だなと思いましたね。そのぶん非常に現実的な考えを持つ人だということが、だんだんわかっていきました。

――開発中に最も印象に残っているエピソードは？

藤岡 前作の開発資料をもとにデータの総量を計算していたんですが、グラフィックの資料が古かったようで、データ量が実際の半分で書かれていたんです。デバッグの時期にその問題が発覚して、数日でデータ量を減らすことに。結局、モンスターの種類を減らして、色違いのモンスターを増やして対応しました。幸い、マップやシナリオへの影響はありませんでしたが、とにかく最大の事件でしたね。

――RPGなのにジャンプできるという発想はどこから？

藤岡 実は自分が担当したゲームは全部、主人公がジャンプするんです。最初はジャンプを生かした仕組みがほとんどなかったんですが、マップ内にジャンプを使って進むパズル的な要素を入れていきました。

――時空を超える戦闘機・ステスロス（※3）の発想は？

藤岡 世界を広げることを考えた際、マップそのものを広くするのではなくて、時代の違う世界を作るというアイデアが出ました。単に時空を超えるだけのものではなく、乗り物として利用できたり、敵を攻撃できたりと、機能面も含めたものにしたいということで戦闘機になったんです。

――経験値によるレベルアップという、オーソドックスな成長システムを採用した狙いを教えてください。

藤岡 プレイした人全員がエンディングまでいけるようにしたかったことが理由です。自分は『サ・ガ2』がクリアできなかったんですよ。『サ・ガ3』はシビアに考えなくても、誰でもクリアできるようにしたかったんです。

――ダークな雰囲気のシナリオも特徴的でした。

藤岡 シナリオ担当者がクトゥルフ神話（※4）が好きでして、モンスターのデザインやネーミングにも影響している部分があります。また、シリーズ3作目ということで、前作よりも世界観を広げたいとか、刺激のあるストーリーを見せたいとか、そういう意図もありましたね。

多くのことを学んだ『サ・ガ3』約18年後の今になって思うこと

――『サ・ガ3』から約18年を経て、藤岡さん自身のなかで変化したこと、逆に変わっていない部分はありますか？

藤岡 大人になったこと、でしょうか（笑）。やっていることは当時と大きく変わりませんが、どのように振る舞うか、仕事とかかわっていくかについては、大人っぽく変わりました。でも、現場での作業が一番おもしろく感じるという部分はまったく変わっていません。データやコードを書いているときが一番楽しいですね。ゲームに関して最も印象深い変化は、アナログコントロールの実現ですね。自分がゲームを遊ぶ際は、デジタルのスイッチだとわかっていても、ついつい力を入れてボタンを押してしまいます。そういう感覚を入力できるという点で一番の進化かな、と。

――『サ・ガ3』の思い出を、一言で表すとしたら？

藤岡 「新学期」ですね。それまでとは環境が変わって、新しい会社、新しいメンバーとの出会いがあり、不安もありつつ、何か新しいことが始まるというわくわくした予感がありました。いろいろな経験をしながら進んでいくという、転換点でありスタート地点だったというところです。

――最後に、ファンへのメッセージをお願いします。

藤岡 小学生や中学生のときに『サ・ガ3』を遊んでくださったという方とお会いすることもあるのですが、誰もがいかに夢中になっていたかというお話を聞かせてくださいます。そんなときは本当に嬉しくて、こちらのほうが感激してしまいます。『サ・ガ3』、そして『サガ』シリーズを遊んでくださったファンのみなさまに心よりの感謝を！



『時空の覇者 サ・ガ3 完結編』とは？

◀1991年12月13日にGB用として発売。世界の上空に浮かぶ水がめからあふれた水と魔物により、滅びゆく世界。その歴史を変えるべく、4人の青年が現在・過去・未来と時空を超えた冒険へと旅立つ。

振り返って考えてみると『サ・ガ3』は「新学期」でした。

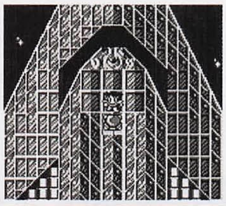


※1：大阪開発部 1990年2月に設置され、『サ・ガ3』が最初の開発タイトルとなった。そのほかの代表作は『ルドラの秘宝』、『アインハンダー』、『BRAVE FENCER 武蔵伝』など。

※2：河津秋敏 『サガ』シリーズの生みの親。『サ・ガ3』開発当時は『ロマサガ』を開発中だったため、『サ・ガ3』は初期段階に参加した形で、開発に深くはかかわっていない。

※3：ステスロス かつてソール神が異次元の神々と戦った際に使われた戦闘機という設定で、過去や未来にワープできる。ゲーム中は、パーツによって性能や機能が強化されていく。

※4：クトゥルフ神話 アメリカのSF作家・ラヴクラフトの作品を中心とする架空の神話体系で、クトゥルー神話とも呼ばれる。ネクロノミコンや這いよる混沌など、その設定や用語は世界中の作品に大きな影響を与え続けている。



◀タイムワープやフィールドでの移動、戦闘などで活躍するステスロス。デザインやネーミングは、当時話題になっていた米軍の最新のステルス戦闘機の影響を受けている。

PROFILE

アルファドリームの取締役開発部長。1990年にスクウェアに入社し、大阪開発部の部長に就任。1996年にデジキューブへ移籍後、1998年に独立。2000年にアルファドリームを設立し、現在も開発指揮をとっている。代表作は『スーパーマリオRPG』、『トマトアドベンチャー』など多数(主にディレクターを担当)。

インタビューこぼれ話 デバック中のハプニング

当時はEPROMという書き換え可能なロムにデータを焼いてテストプレイをしていましたが、それなりに高価なものだったので数が少なく、しかもデリケートに扱わないと壊れやすいものでした。デバッグの最中にこのロムが足りなくなり、土曜の夜に日本橋の店に電話をかけまくり、閉店間際に飛び込んでロムを確保した覚えがありますね。PCゲームの記録メディア（当時は5インチフロッピーディスクでした！）と比べて、家庭用ゲームって面倒なんだなあと思いましたよ（笑）。

TEAM DENGEKI PRESENTS

DRF 電撃レーシングファクトリー

第10回

今回も座談会をお届け。待望の『グランツーリスモ5』の発売時期が決定したのを記念して、新たな要素をDRFメンバーが勝手に語り尽くす。メンバーは『GT5』のどこに注目したのか!?

DRFメンバー紹介

Rusty（RCG歴:25年） 思い出の『GT』といえば、やはり1作目。クルマを操る“らしさ”を初めてRCGに実装した功績は大きいよね。リアルで買うクルマ選びにも活用したなぁ。

Gian（RCG歴:18年） 一番長くプレイした『GT』シリーズはPS2の『GT3』。たくさんのクルマを集めるためにビギナーコースを走りまくってお金をためた記憶が……。

megane（RCG歴:26年） 心に残っている『GT』シリーズは、CD2枚組だった『GT2』！　当時はまだクルマの免許も持っていなかったんですが、いつしかスポーツカー好き＆乗りに……。

LAP 9 E3で明らかになった『GT5』の新要素を勝手に語る!!

ついに発売時期が11月に決定した『GT5』。今作の進化した部分をDRFメンバーが語ります。

1



▲こちらは実写のレースカー（ARTA Garaiya）の車内。狭い車内にレースに必要な機器や安全装備などがぎっしり。

2



▲こちらは『GT5』でのARTA Garaiyaの車内画像。ややキレイすぎるように見えるが、細かい部分まで再現されているのがわかる。

3



▲1000車種にもおよぶ、豊富な車種を収録しているのも本作の特徴の1つ。写真は「SUZUKI SX4」のWRCカー。

4年越しの真実!『GT5』のスゴさに迫る!!

megane：Rustyさん、前回の座談会でいっていた『GT5』の発売時期がE3 2010でようやく発表されましたね！

Rusty：ああ、そうだな。思えば『GT4』が発売されたのは2004年。次にPS3初の『GT』である『GT HDコンセプト』が2006年12月に配信された。当初『GT5』はこのときに発売される予定だったんだから、4年越しでいよいよ真の『GT5』が発売されるということなんだな……。

Gian：今年3月にも延期になりましたが、あのときと比べると今回は本気度が感じられると思うんです。情報もたくさん出てきましたからね！

Rusty：というわけで今回は、このE3 2010で明らかになった情報をもとに、『GT5』について議論したいと思う。主な新要素を洗い出してみるとしよう。

Gian：まずはPremium CarとStandard Carについてですね。これについてはすでに存在が明らかになっていましたが、今回は主にPremium Carについての新情報が出ています。なんと今スーパー GTに参戦しているARTAの「Garaiya」を内装まで完全に再現しているんです（1）。

Rusty：こりゃすごいな。背景も表示された状態で見たらどっちがゲーム画面かパッと見わからなそうだ（2）。

Gian：ほかにもPremium Carはボディの破損や歪みなども3段階で再現されるらしいです。個人的には、車の内装が見られるのは興奮しますし、実車にどれだけ近づけたのかを見るのはおもしろそうですね。

megane：僕は豊富な車種に期待ですね。『GT』シリーズって「誰が使うんだこのクルマ」っていう車種も入っているのがウリの1つであると思うんですよ（3）。

Rusty：俺は時間の変化に注目だな。コースによっては昼から夜に変化するコースなんかもあるようだ。俺が個人的に期待しているのはココ。ライトもつけられるからな。対戦とかでハイビームを使って人に合図を送ったりして遊べるかもしれない（4）。

Gian：次はコースですね。現在で20ロケーション70バリエーションが発表されています。

megane：70バリエーションってことは逆走やショートカットコースがあるのは確実ですね。ローマなども走れるので観光気分にひたるかもしれません（5）。

Rusty：あと、今まで明らかにされていなかったオンラインモードの情報もわかった。ロビーとなるマイラウンジがあって、友人を招待して対戦したり、走行中のプレイヤーも含めてチャットができるらしい（6）。

Gian：また、今流行の3D立体視にも対応しました。さらにPS3のカメラを使って、自分の視線の方向を動かして内装なんかも見られたりするみたいですね。

Rusty：目立った変更点はこのくらいか。とはいえ、現在明らかになっている情報だと、まだ『GT』らしい突き抜けた感じは見えてこないのだが、どう思う？

megane：Premium Carの内装モデリングの凝り具合は、さすが『GT』といえますが、そのほかの要素についてはそうですね。ただ、リアル系RCGのパイオニアとなった『GT』ですから、RCGとしてのハードルが上がった現在でも、僕らをアッと驚かせてくれるような要素を盛り込んでくると思います。我々はそこに期待したいですね。

E3 2010で明らかになった機能・特徴

- 内装まで再現した200車種以上の「Premium Car」
- コースは20ロケーション、70バリエーションを用意
- 時間の変化による昼夜の表現
- 3段階のマシンダメージ
- フォトトラベルモードの搭載
- さまざまなオンラインモードの搭載
- 3D立体視に対応

開発中に上がっていったハードルをどう越えるか

4



▲時間の経過で昼から夜へと変化するレース。昼が得意な人、夜が得意な人でレースの状況が目まぐるしく変わるかもしれない。

5



▲新たに追加されたローマを走るコース。ヴィットーリオ・エマヌエーレ2世記念堂の周辺を観光気分で走行してみるのもいいかも。

6



▲昨今のRCGの楽しさといえばオンラインを介した対戦だろう。最大16台が乱れて走るさまは圧巻の一言。

HD世代の「F1」とは……『F1 2010』を体験してきた

『GT5』同様に秋に発売されるRCGといえば、コードマスターズの『F1 2010』も忘れてはいけません。2010年10月7日に発売日が決定した本作ですが、今回、開発途中のバージョンをプレイしてきました。一言でいうと、初心者にもやさしい『F1』！　オートブレーキやトラクションコントロールなどの各種アシスト機能が強力なので、初心者でも簡単に楽しめるようになっていました。詳しいレポートは電撃ゲームスブログ（http://dengeki.tol-blog.com/）にて！

読者様のページ

カラーほうる

COLOR HALL

〜総天然色絵画頁〜

今月も読者様から投稿していただいたカラーイラストを紹介。タテが多いけど横向きのイラストでも採用しますよー。



▲愛知県　ラッコ丸様：077：ルーク、ティア、ジェイド、アニスの『TOA』メインキャラー同。ほかのキャラよりジェイドがデカいあたりに愛を感じますね。



▲宮城県　鷲生香菜様：056：先月『PSP2』をクリアした鷲生様は、現在『ロマサガ ミンストレルソング』をプレイ中とか。懐かしいな、音楽よかったよねアレ。

▲群馬県　ハル様：043：実はこれ、2月くらいに送られてきたおハガキなのですが、アニメ2期スタート記念ということで今回おもむろに採用してみました。



▲大分県　也様：054：『ドラッグ オン ドラグーン』のセエレくんですね。服装がうろ覚えだったそうですが、大体合ってますよー。



▲滋賀県　B・勇気様：029：カットイン風のコマ割りが見事！　一度描いたけど納得できず、下書きから全部描き直した労作だそうです。





▲東京都　のぎの様：092：アルルたちもかわいく描けていますが、それ以上に背景のぷよ模様がおもしろい1枚。ナイスアイデア。



▲新潟県　プンチョ様：004：お金や時間の都合でスルーしてきたN64ソフトを最近買い始めたとか。わかるわかる、そこがレトロゲーマーの第一歩かな。



▲宮城県　リッチー・ロート様：051：『戦国BASARA』の幸村ですね。しかし、相変わらず男キャラを描くのがうまいなあ。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：これも相当前、『ラブプラス+』発表前に届いた1枚。今が旬かなと思って採用しました。



▲栃木県　青空狼様：081：世界観がなかなかいい感じですよね。正式名称が『Solatorobo』になったようです。



▲新潟県　高橋智子様：065：『アイマス』の響。来年春発売予定の『2』にも登場するようですし活躍に期待しましょう♥



▲三重県　黒子様：086：黒子様はシリーズ中『TOE』が一番好きだとか。前号の特集も楽しんでもらえたようで何よりです。



▲大阪府　遠野いずみ様:067：カラー絵は1カ月かけてコツコツ仕上げている、とか。毎月お疲れ様であります！（敬礼）



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：連載再開まだ？　とコメントが。これぱっかりは作者がその気になってくれないとね……。



▲高知県　翔様：038：闇というと王様のほうか。いいキャラでしたね。アニメ版のラストは今もたまに見返したりしてます。



▲徳島県　莉鈴様：089：「ちょっと古いですかね」とありますが無問題。プンチョ様が描いた『ゆけトラ』はもっと古いし。



▲埼玉県　星空様：010：W杯で感動した勢いで選んだ1枚。競技人口が増えれば日本ももっと強くなりそうなんだけどなあ。



▲静岡県　睦月新吾様：016：「ペガサスナイト祭り開催中〜w」とコメントが。睦月様、完全に開き直りましたね（笑）。



▲神奈川県　白色レグホン様：042：『GHOST TRICK』を買ったけど積んでいるとか。評判いいし楽しめると思いますよ〜。

日本対パラグアイ戦を見終わってからこの原稿を書いてるわけですが、今回のW杯は予想外に楽しめましたね。どうせ3戦全敗だろうと予想していたら2勝2敗でしたし。ベスト4という目標には届きませんでしたが、世界を驚かせることは十分できたと思います。これで今回の日本代表選手が海外の強豪クラブに移籍してくれるとさらに楽しめるんだけどな。個人的には長友にスペインあたりで修行してもらって、また4年後に活躍してほしいところ。ともかく岡田ジャパン、お疲れさまでした！　本誌が発売される頃には時期外れのコメントになってそうだけど。（リューヤ）

初台ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの1枚

リューヤの1枚



▲神奈川県　木賊みどり様：024：ツタージャ、ミジュマル、ポカブの3匹がうまく描けてますね。あと、ハガキ裏面に描かれた女主人公ちゃんもかわいかったです。お見せできないのが残念なくらい。

マスの1枚



▲千葉県　えすぺらんす様：095：『薄桜鬼』の斎藤さんは個人的にも好き。まぁ、どの作品でも大体斎藤一は影のある「仕事人」的キャラクターですがね。やっぱクールな男がモテるんでしょうか……。

カナの1枚



▲石川県　式文様：094：抱きしめられて困惑している2人（匹？）に萌え萌え♥　私も式文様と同じくどちらもパーティメンバーでした。クラウドらしからぬ行動に本人も照れくさそうなのもイイ〜！

ハルの1枚



▲和歌山県　木口仁様：083：まだゲームをプレイできていないものの、『ニーア』のサントラを購入して聴いています。正直、夜中原稿を書きながらイラストを見返して、びびり倒してしまいました。

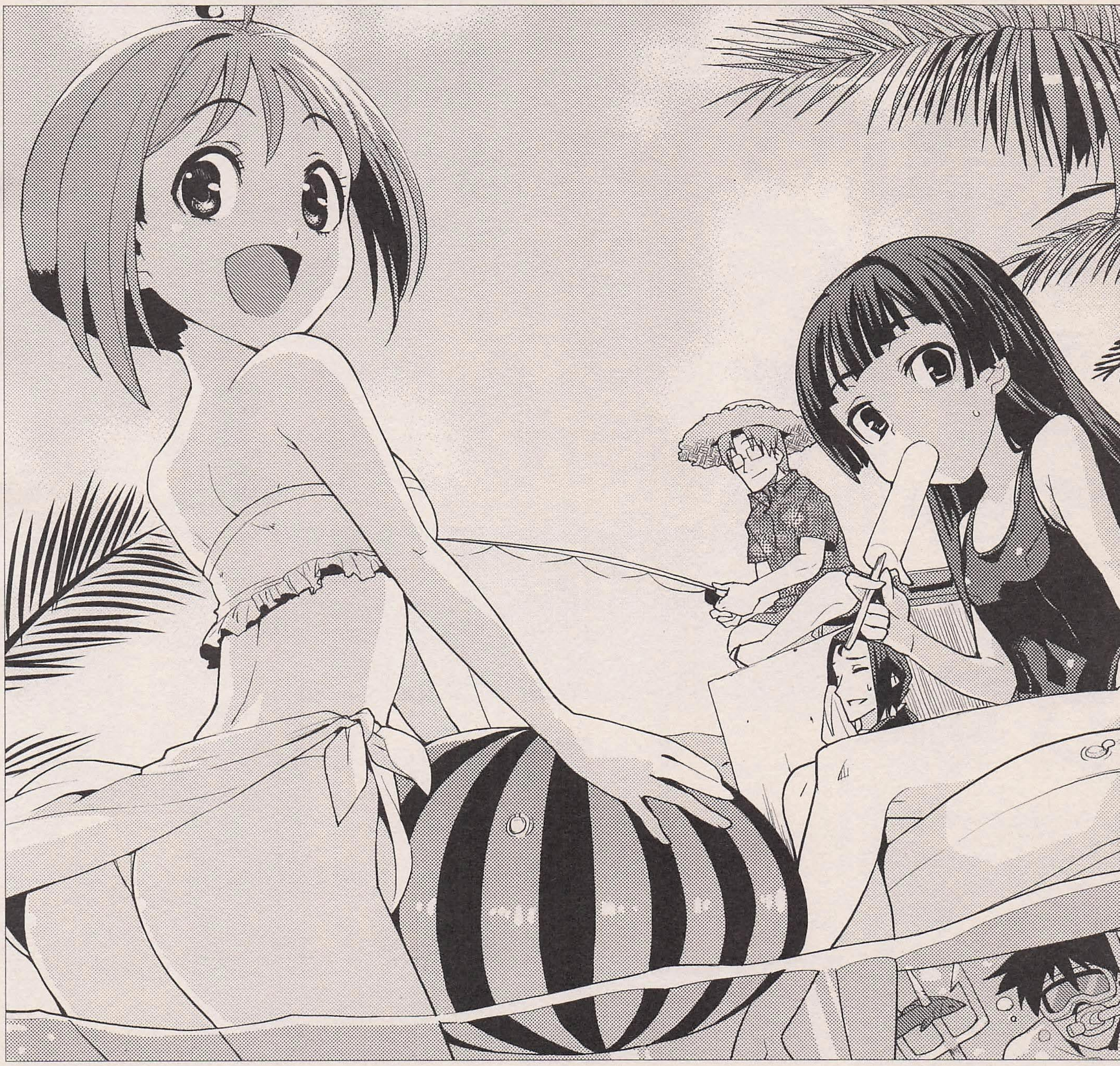
ここでは投稿時のお約束について解説。投稿にはハガキかメールを使用していただき、住所や氏名、ペンネーム、コメントなどを書き添えてP.169の住所（またはメールアドレス）までお送りください。また、掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに数字が記されていますが、これはGN（ゲームほうるナンバー）といいまして、初掲載時に差し上げている会員番号です。この番号をお持ちの方は、投稿時にペンネームなどと一緒に記入しておいてください。その他、イラストや文字ネタが採用されるごとに投稿者様にポイントを加算するランキングについてなど、詳しい注意点もP.169に書いてありますのでご一読をお願いいたします。（リューヤ）

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て!

初台ゲームほうる　もぐら商事

夏真っ盛り！　強い日差しもなんのその、海に山にと元気よく繰り出したいところですが、何せ今年の夏は暑い！　結局、涼しい部屋にこもりがちなんですよね。しかも追い打ちをかけるように楽しいゲームが……。



イラスト／しゅー

読者様の
投稿作品を
愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

第 10 回



時の流れるのは早いもので、この読者コーナーももう10回目……え？ 前回と書き出しが同じ？ うん、まあ、いろいろあってね……詳しくは右上を参照。それにしても、なんで見落としたんだろうなあチクショウ……。



前号でMay'nさんのライブを聴いて気になったことを書かせていただいたんですが、それからというものMay'nさんの曲をヘビロテ中のカナです。そして、先日ついに9月に行われるライブチケットを、ゲットしました！ とっても楽しみで、現在ライブのために全曲覚えてマス。May'nさんのライブは大勢のファンがサイリウムを持っていてとってもキレイなんです。そのなかで一番好きな「ダイヤモンド クレバス」を生で聴けたらと考えると、今から泣いちゃいそうです。（カナ）

ふと気がつけばもう10回目（汗）

マス：今月はまず、お便りのご紹介から。「連載回数、間違えてませんか？」（新潟県 プンチョ様：004）、「Vol.10の段階で9回目のはずですが」（三重県　まめこ様：002）など、多数のツッコミをいただきました。というわけで、被告人、前へ。
リューヤ：え、私!? チェックで見逃した担当編集にも罪はあるんじゃないですか!?
中川：罪のかぶせ合いより謝罪が先でしょ。
カナ：最近ミスが多かったのも事実ですし。
リューヤ：うぐぅ。うっかりやってしまいました、すいませんでした……（土下座）。
ハル：ま、仕方ないですね。それじゃ、読者コーナーの内容説明に移りましょうか。
カナ：ですね。当ページは、ゲームやアニメの話など、さまざまなオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーです。
ハル：P.169の注意点を参考にして、各コーナーにハガキやメールをお送りください。
マス：採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタの作品への愛が籠っているかどうかで判断していますので、どうぞヨロシク！

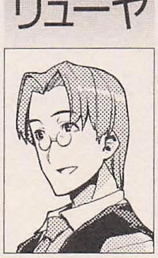


◀千葉県　ジャンク様：013：担当編集でさえ気づかなかったミスをよくぞ見抜いた……。つか、投稿者様はネタを探してスミからスミまで読んでるんだろうし、当然と言えば当然か？

W杯では惜しくも日本代表は負けてしまいましたが、本当に感動したよね。というわけでもないですが、俺のイナズマジャパンは優勝させましょうということで、『イナズマイレブン3』をチクチクとプレイしています。実は本作が初イナズマ。いったいどういうゲームかもわかっていないままプレイスタートしたわけですが、日本代表に選ばれるためにがんばったのに、その辺で野良試合してる選手をスカウトして代表選手にできるという斬新なシステムにいったい染岡はどんな気持ちでいるんだろうとか、そんなことばかり考えてしまいます。今は栗松を育ててます。（マス）

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



先月、このコーナーで「旅行に行ってレポート書くよ！」と宣言したウソつき店長のリューヤです。いや、ウソつくつもりはなかったんだけど、仕事が予想外に押しちゃって。しかも自宅で連絡を待つ待機時間が長く、かなりヒマを持て余していたというグダグダっぷりでした。まあ、待機中はずっと『魔装機神』で遊んでたからいいんだけどね。しかし来月こそは必ず、宇都宮餃子食い歩きの旅に出ようと堅く誓うリューヤでありました。そんなわけでこのネタは次号でも引っ張りますのでヨロシク。

■料理長 マス



「iPadを持ってるとモテる」という都市伝説がある。確かにまだ希少なハイテクグッズだけに、実物を見たこともないギャルも多いだろう。そこで俺は思いついてしまった。iPadを持ったままお姉ちゃんのいる飲み屋に行ったらモテるのではないか？

この体当たり企画に挑んだ俺は、気づくとお店のお姉ちゃんとホッケーゲーム、そして『太鼓の達人』に夢中になり、たくさんのお姉ちゃんに囲まれていた。ありがとうiPad！ これで俺の人生はバラ色だ……。その後、お姉ちゃん達から連絡は、ない。

■ウェイトレス カナ



『ゴースト トリック』最高！ 独特の世界観、キャラのセリフ回し、システム、そしてなんといってもストーリーが怒涛の展開でアツいです。あまりにもおもしろいのでお友達に貸したら、2日ほどでクリアして返してきました。しかも彼女は後日ソフトを自分で購入。私と同じように、普及させるべくお友達におもしろさを力説しながら貸していました（笑）。

■ウェイトレス ハル



編集部の先輩のデスクでワールドカップ日本代表のパラグアイ戦を今まさに観終えたばかりのハルです。ワールドカップの影響か、今回は「イナズマイレブン」にちなんだ投稿を多く拝見しました！ サッカーといえば、小学生の頃、女子サッカーチームのMFでした。監督に、「お前らのサッカーは百姓一揆だ」と言われたことが、いまだに忘れられません。

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



前号から1カ月以上も間が空いたので、世の中もいろいろなことがありました。新型Xbox 360が発売されたり、iPhone 4や『ラブプラス+』、『クドわふたー』の行列が大変なことになったり、「Torne」や「iOS 4」『FFXI』のアップデートがあったり。あ、ワールドカップや参院選もありました……って、それがついでかよという。

ゲーマンガ



コーナー担当 リューヤ

毎度おなじみ、ゲーマンガのコーナーでございます。読んで字のごとく、ゲームをパロったマンガを投稿していただくわけですが、元ネタとなったゲームの新旧は別に問いません。メジャーかマイナーかもあまり関係なく、要は笑えればOKという懐の広い内容となっております。ハガキ数枚にまたがる大型作品でもかまいませんよー（ランキングの点数は1枚のものと同じ10点だけど）。というわけで、今月も珠玉のギャグマンガ5点をご紹介していきましょう！



▲栃木県　青空狼様：081：ちょっと待った、成人になる年齢が20歳と決めつけるのは早計ではあるまいか。今調べたらプエルトリコでは14歳、ネパールなどでは16歳からだそうで、アリアハンも意外と早いのかもね。



▲兵庫県　よくも様：028：「俺がガンダムだ！」という口癖が使えなくなるからね。さすが刹那、ロックオン兄貴に「ガンダムバカ」と言わせただけのことは……って、今気づいたけどこれってゲームネタ？（笑）



▲埼玉県　堀田ぬか様：035：「めぞん一刻」とは古いところを（笑）。若い人にもわかるようにと、最近のキャラで類例を考えたのですがついに見当たりませんでした。そもそも未亡人キャラがあまりいないしねー。



◀東京都　阿部逆人様：012：ほかには「闘将ダイモス」や「闘士ゴーディアン」なんかもそうですね、と歳のバレる発言をしてみるテスト。意外と多いなトレースシステムのロボ。しかし、「ジャンボーグA」は約40年前の作品なんですが、それをご存知の阿部様っていったいおいくつなんですか（笑）。



▶群馬県　ハル様：043：自分なりの戦国オールスターズを作れるところが歴史ゲームのおもしろさですね。しかしこの面子、『太閤立志伝V』だとあまり怖くない件。信長と家康を外して黒田官兵衛や宇喜多直家などの「威圧」持ちを入れ、5人で威圧を連発するのが最強かと。ハル様、ぜひお試しを。



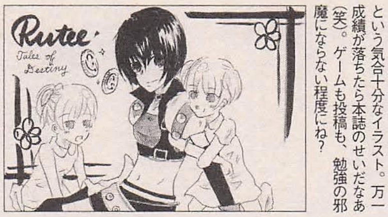
オタクが1年で最もアクティブになり、そして生き生きと輝く季節がやってきますよ!! 夏コミは毎年参加するたびに、暑い！ 無理！ 来年はもう……とへこたれるのですが、結局徹夜して参加しちゃってます。夏コミのあとにはキャラホビも控えてますからね！ 楽しい予定が目白押しすぎて頭がパーンってなりそうです。8月は少しいろいろと余裕がでる（といいな）月なので、オタ的イベントを楽しみつつ、PS3購入に踏み切ろうかと。って毎回言ってますが。（ハル）

忍者のたまごのネタを欄外コラムに書いたからか、「忍たま」ネタの投稿ハガキが何枚か見受けられました！　釣、釣られないんだから……と自分を律しようとしつつも、誘惑に負けてしまったり。「忍たま」描いたら、ハルはホイホイできるという認識が広まったら大変だ!!　とかなり焦ってます。そんなことを口では言いつつ、昨日は水道橋まで「ミュージカル忍たま乱太郎」を観に行ってきました。特撮のショーをやっていた会場なだけあって、忍者的アクションに大興奮。気づいたら、私の手にキャスト全員ぶんのブロマイドが。編集部で、AKB48の伝道師として勇名を轟かせるキヨシ師匠に「僕でもそこまではしないです」とドン引きされました。（ハル）

個人ブログの話を書いたせいで木賊みどり様をビビらせてしまったかもしれませんが、実は投稿者様のブログ、けっこう拝見しております。根がチキンなものですから気になるわけですよ、評判とか。なので感想書いてくれてるところにはちょくちょく行ってますね。あと、扉イラストを描いてくれてるしゅーさんのところもよく見に行ってるのですが「自分が描いたキャラを他の人に描いてもらえるのって嬉しいですね」と喜んでましたね。というわけで投稿者の皆様、もっとハル&カナを描いてしゅーさんを喜ばせてみませんか？（リューヤ）



▲神奈川県　木賊みどり様：024：点描だけでレシラムとゼクロムを描く、だと……！　木賊様がご自身のブログに「白黒絵にとてつもなく時間をかけてる」と書いていたので期待していましたがこれは想像以上。20点あげたいくらいすごい。



◀埼玉県　紺伽様：093：テスト期間中に玉砕覚悟で描き上げた、という気合十分なイラスト。万一成績が落ちたら本誌のせいだなあ（笑）。ゲームも程々に、勉強の邪魔にならない程度にね。



▲熊本県　音無九十九様：101：「ハルさんがグンマちゃんのことを書いていたので、嬉しくて描きました」とか。そういえばVol.9のうろおぼ絵に書いてましたね。



▲栃木県　冷凍雑草様:102:少年期が好き、とのことで『ニーアレプリカント』のお子様ニーアを描いてくださいました。小物の白の書も丁寧に描かれていてGood！

ゲーム大喜利

コーナー担当　リューヤ

今月のお題は、よくも様（028）ご提案の「こんなクロスオーバーが見たい」。メーカーやハードの垣根を飛び越えて融合してほしいゲームのネタを募集いたしました。なかには「このお題は1回で使い切るのは惜しい。コーナー化希望」というご意見もありましたので覚えておきます。というわけで、さっそくネタの紹介に移りましょう！

■「『戦極姫2』と『真・恋姫無双』。合計115人以上の美少女が登場します」　（埼玉県　星空様：010）

なんというヒロインの多さ……というか、わざわざ数えたんですか（笑）。その労力に敬意を表して採用。

■「スペランカーが主人公の『アトリエ』シリーズ。調合に失敗するとゲームオーバー」

（栃木県　アスP様：021）

素材集めも相当苦労しそうですね、これ。いつでも自由にセーブできないと難易度が鬼レベルになる予感。

■「『無双』シリーズのコラボが見てみたい」　（三重県　まめこ様：002）

真の最強は誰だ、みたいな？　呂布とラオウの死闘も楽しそうですが、さすがにガンダムには敵わないだろうな。

■「『Fallout3』のシステムで『ブラックキャット』などガンアクション系のコミックやアニメをゲーム化して！」　（茨城県　のけもの様：073）

なるほど、こういうのも立派なクロスオーバーですね。個人的には「トライガン」が世界観も合っててよさそう。

■「『ナイトライダー』と『エアーウルフ』。ネタが古いですね……（汗）」

（東京都　kit様：072）

同時期に放送されてたせいか、この両作品のクロスオーバーを希望する人は多いのかも。ネット検索したらナイトライダーVSエアーウルフ、なんて動画を作ったファンもいましたよ～。

■「『バイオハザード』×『メタルギアソリッド』。果たしてゾンビに段ボールは通用するのか……！」

（兵庫県　アルタイゼン様：018）

なるほど、これはおもしろそう。ゾンビだって元人間である以上、視覚で獲物を判断してるだろうから、段ボール作戦が案外有効かもしれませんね。

■「『イナズマイレブン』×『キャプテン翼』。あと『スーパーマリオストライカーズ』と『くにおくんの超熱血サッカーリーグ』と『東方サッカー』と……」　（広島県　コウト様：015）

もはやなんでもアリですね（笑）。つか、同人ゲームの2次創作品である『東方サッカー』を知ってる読者がどれだけいるんでしょうか……？

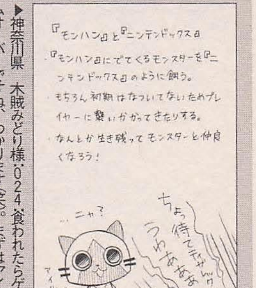
■「『ラブプラス』と『マリオ』。女子高生とヒゲの中年親父の危険な恋の行方は!?」（石川県　かおる.様：019）

意外にも恋愛系ボードゲームになったり。『ラブプラスパーティ』とか。

▶福岡県　あまどれあさ様：006：いろんな意味で解説するのがはばかられるネタ。処刑用BGMは「悲しみの向こうへ」でキマリですね（笑）。



▶神奈川県　木賊みどり様：024：食われたらゲームオーバーですね、わかります（笑）。まずはアイルーで育成のコツをじっくり練習するしかないな。



洋鯨亭初台店

コーナー担当　Ron

▼大分県　也様：054：イラストを見た瞬間は何のゲームだかわかりませんでした（笑）。国内でもPCの海外版は未だに売れているそうです。



先月に引き続き、今月も投稿作品をたくさん送っていただいて大感謝。みなさん意外と洋ゲーやっているんですね。文字数もないのでさっそくご紹介しましょう。

■「『007　ゴールデンアイ』は名作です。私は3D酔いをするので、酔い止め薬を飲んでラストまでプレイしました」

（石川県：かおる.様：019）

おっしゃるとおりNINTENDO64の名作タイトルです。今度Wiiでリメイクされますけど、ちょっと気になっています。当時のような熱い対戦が再び味わえることを期待したいです。

■「『バックバンブル』は、サイボーグの蜂を操って庭先や下水道で昆虫と戦うフライトシューティングです。虫になった気分で飛び回っていると楽しいです」（新潟県:プンチョ様:004）

これもNINTENDO64のタイトルですね。記事を担当した覚えがありますよ。突然変異を起こした昆虫たちが世界征服をたくらみ、それを主人公の蜂が阻止するという、スケールが大きいんだか小さいんだかわからないストーリーも含めて結構好きでした。なぜか『インセクターX』を思い出します。今回の2つのタイトルもそうですが、NINTENDO64って意外と海外で開発されたゲームが多かった印象がありますよね。レア社大活躍だったような。

なんでもフリートーク

コーナー担当　リューヤ

日常のグチから素朴な疑問まで、何を語ってもOKなトークコーナーがこちら。前回、岡周二様（026）が「にじみにくく、裏写りにしくい黒色マジックはないですか？」と質問されていましたが、それに対する回答が集まってますのでさっそくご紹介。

■「耐水性黒インクと筆を買って塗ってみてはいかがですか？」

（埼玉県　星空様：010）

■「筆ペンはどうでしょう？　自分はよく使いますが……」

（兵庫県　アルタイゼン様：018）

■「私は100円ショップで売っているカートリッジ式筆ペンを使用しています。ハガキサイズのベタならこれで十分かと」

（福岡県　あまどれあさ様：006）

■「三菱鉛筆のPOSCAはいかがでしょーか？　耐水性で色写りせず、太さや色が豊富です」

（埼玉県　くーみん様：022）

なるほど、皆様いろいろな画材を使われているんですね。コストパフォーマンスから言うと筆ペンが一歩リードかな？　岡周二様、どうぞ参考になさってください。

■「ページの柱への投稿は、どのコーナーに送れば採用されるのでしょう？」(東京都　KIT様：072)

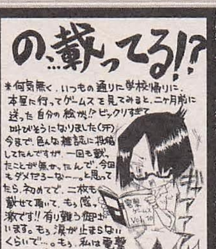
柱コーナー宛に送ってくる人もいますが、実は募集しているわけではなかったり。基本的にはハガキ裏のコメントなどのうち、おもしろいものを採用しています。



▶熊本県　音無九十九様：101：擬音で説明されても(笑)。私も熊本城には行きましたが、天草出身の友人が案内してくれたのでこの説明は未経験でした。



▶石川県　式文様：094：コメントに「最高の誕生日プレゼント」とありましたが……私と誕生日が同じ!?　これも何かの縁ですので今後ともヨロシク。



▶長野県　美倖ゆうあ様：064：ウィノはボディスーツっぽい衣装がけっこう好きなキャラでした。服装で言うと一番好きなのは早苗なんだけどねー。



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：ざっと見てにじみはないし、裏写りも皆無でした。これならそこらのコンビニにも売ってるし入手しやすそう♪



◀宮城県　鷺生耆柔様：056：うっかりすることは誰にでもありますからね、ドンマイ！　私なんて毎月何かやらかしてますよ、ランキングで（苦笑）。



◀東京都　阿部逸人様：012：「ダンバイン飛ぶ」は名曲でしたねー。あとは「ガンダム0083」の「MEN OF DESTINY」も好きだなあ。



◀高知県　翔様：038：調べてみたけど、高知は民放が3局でテレ東系の番組が見れないのだとか。香川ならサンテレビの電波が届きそうなんだけどな。

●もしかして発売日変わります？　東京都　抹茶ナイト様：005（リ今回だけ。月末固定だと私が死ぬしｗ）

初台ゲームほうる

先日、電撃ゲームスの女の子ライターさんたちとディズニーランドへ♥　きっかけはメンバーの1人が「ディズニーランドに行ったことない」と話したことでした。それを聞いたディズニーファンの私と友人は思わず絶句。これは連れていくしかない！　と慌ててディズニーランドに行く計画を立てました。小さい頃はアトラクションに乗ることがマストだったんですけど、ショーも本当に素晴らしいんですよね。特別なショーは抽選で見られるようになってしまったのですが、なんとビギナーズラックでチケットが当選！　その日はアトラクションにもほどよく乗れて、ショーはすべて見ることができました♪　続く。（カナ）

発売以来、『ときめきGS3』に夢中です。ゲームでは、デートに着ていく服を自由にコーディネイトして、「キュート」や「セクシー」といったファッションテーマを決めることができます。おしゃれレベルが上がると、「キュート」+「ナチュラル」で「ガーリー」といった上級の着こなしで彼のハートをガッツリ掴めるのですが、プレイするうちに恋愛と同じくらいファッションの組み合わせにハマってます。そうしているうちに、リアルでもふと、「私の今日のコーディネイトは……」と完全なゲーム脳に。ゲームのなかだけじゃなくって、はやくセールでお洋服が買いたい……。だがしかし時間がない、身を切られる思いとはこのことです！　（ハル）

というわけで現在、押入れから引っ張り出したスーファミ版の攻略本を見ながら『魔装機神』をプレイ中のリューヤです。7月には『ファイアーエムブレム』と『フェイト／エクストラ』が出ているはずで、発売日までにクリアしないと予定が狂うのでけっこう必死に遊んでます。急ぐなら主人公のマサキで無双するのが手っ取り早いと思って、1面でレベルを爆上げしたりね。ところがこれがマズかった……負けないと話が進まないイベントバトルが序盤にあるのを忘れていた（泣）。もうリセットするしかないのかなあ……。（リューヤ）



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：ジャンル的に苦手なので手を出していないけどカズが気になってしょうがない、とのこと。そんな風にキャラ萌えから入るのもいいと思いますよ？



◀千葉県　神取ルキュ様：027：水着姿のシノビさん。今回は海が舞台だから泳げそうだし、冒険中にこういう息抜きシーンがあってもいいですね。何より季節感が出ているのがナイス。



◀長野県　美倖ゆうあ様：064&降見ウルモ様：079：『ナムコクロスカプコン』で『ゼノサーガ』キャラを気に入ったとか。プレイするなら『エピソードI』がオススメですよ～。



◀宮城県　鷺生香菜様：056：おもしろそうですよねマイユニット。それはつまり、自分の分身をあの世界に送り込んで恋愛することも可能……ならいいけどそこまではないか（笑）。あと、鷺生様のコメントにもありましたが、私もリフ登場には驚きました。スーファミ版ではリストラされたのに出世したなあ。



◀徳島県　莉鈴様：089：『テイルズ』シリーズ中、一番好きなキャラが『TOS』のプレセアなのだとか。冷静な毒舌キャラがツボなのか、あるいはツインテールに魅了されたか……。



◀栃木県　青空猿様：081：擬人化ドランゴと来たか。なんとなく『ぷよぷよ』のドラコっぽいですね。まあ、ドラコはバスト78らしいので、2次元世界じゃ並のスタイルだけどさ。



◀栃木県　アスP様：021：「英國戀物語エマ」のエレノア。コメントに「彼女のような重たいお姉さんは好きですか?」とありましたが、見てないからどう重いのかわからなくてゴメン。



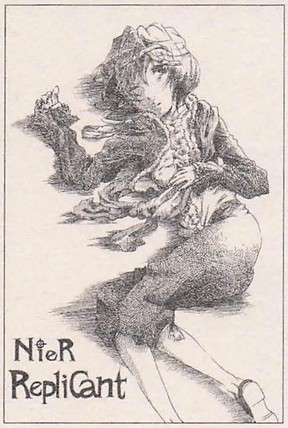
◀福岡県　あまどれあさ様：006：「かわいい顔して口が悪いキャラをやらせたら小林ゆうさんがベスト」と熱いコメントが。個人的には少年役のイメージが強いけど……『ひぐらし』の悟史のせいだな。



◀東京都　阿部逸人様：012：『ブレス　オブ　ファイア』のヘビ女ことディースさん。しかしこの作品、鳥の化身のニーナといい、虎娘のリンプーといい……今にして思えばケモナー御用達だったのか。



◀大分県　也様：054：『逆転裁判　蘇る逆転』クリア記念とのこと。「第5話が予想以上にボリュームがあって長く遊べました（疲）」だそうです。過去のシナリオのなかでも一番長いらしいからね、あれ。



◀石川県　式文様：094：発売日当日に書店を3軒回って「ニーアザ・コンプリートガイド」を入手したとか。苦労をかけて申し訳ありません……が、内容には満足していただけたようでよかったです♪

●カナさん力持ちなんですね。すごいです！　宮城県　鷺生香菜様：056　（リ先月あんなこと書くから……）

初台ゲームほうる

聴きすぎ♪ ゲームミュージック

コーナー担当 カナ

▶千葉県　ジャンク様：013：SDガンダム好きなんですよね～。家にはガンケシいっぱいあります。

のけもの様からの投稿を読んでいたら（みんなのこれ聴いて♪　参照）、SFC時代はBGMが鳴って歌詞が表示されるシーンってあったなぁ……と懐かしくなっちゃいました。『ライブ・ア・ライブ』の「GO！　GO！　ブリキ大王!!」や『ロマサガ3』の「きょ・う・じゅのテーマ」などなど、画面に表示される歌詞を眺めながら人が歌うとどんな感じなんだろうとよく思ったものです。『FFVI』のオペラシーンに登場する「マリアとドラクゥ」などは、のちにオーケストラアレンジでオペラ歌手が歌われていましたね。ゲームと歌といえば、『ドラッグオンドラグーン2』の主題歌「ひとり」が心に残ってマス。中島美嘉さんの繊細な声がストーリーとよく合っていて素敵です。

>>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<

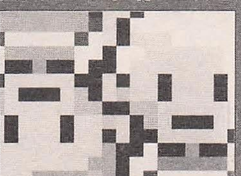
■『FFII』の「反乱軍のテーマ」。この曲をゲームで聞いた時、それ以上進めるのをためらいましたし鼻歌も歌いました。　（埼玉県　星空様：010）

オーケストラサウンドなど多くのアレンジがされているこの曲ですが、一番はやっぱりFC音源。あんなに音数が少ないのに、心にグッとくるものがあります。

■ゲームミュージックのなかには、曲も歌詞もあるのに、正式なボーカル版が存在しないという不遇なものがありますよね。ぜひボーカル版を聴いてみたいのが『ジーザス』のテーマです。　（茨城県　のけもの様：073）

私もボーカル版を聞いてみたい曲がいっぱいです！

▶カナのこれ聴いて♪◀



上でゲームと歌のお話が出たので『MOTHER3』の「We miss you ～愛のテーマ～」をチョイスしてみました。大貫妙子さんが優しくていねいに歌うあのゆったりした感じ、聴いている間は時間を忘れてしまいそう。『MOTHER3』といえばD.C.M.Cのライブシーンもオシャレなサウンドで大好き。「サンバ・デ・カンポ」のピアノのリズムが頭から離れません。

DATA

「MOTHER3+」/東京糸井重里事務所/発売中/アルバム価格：¥2,100（込）/iTunes Store：1曲¥200（込）



◀栃木県　前田ヨースケ様：087：10周程プレイしたうえにピアノでよく弾いてました。トライアングルとアコーディオンが奏でる「萌動」がイイッ！



▼大分県　也様：054：『サイレントヒル』はアーケード版をよくプレイしました。ホラーは『F.E.A.R』をやったことあるんですが、あれは怖いです。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：マックを食べているハルちゃんと私のイラストありがとうございマス。テンションが上がる曲が多くて私も好きですよ～♥



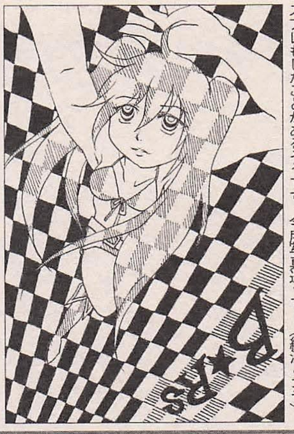
◀東京都　抹茶ナイト様：005：最近アニメぜんぜん見ていないので、せっかくだから「なのは」を見てみようかな？　ゲームから入るのもいいかも！



ディズニーランドに行ったことがなかった友人の話の続きです。最初はクールだった彼女もアトラクションに乗ってテンションが上がったのか、ショップでドでかいミッキーの帽子を購入。そうきたか！　と友人共々ビックリ。帽子をかぶって楽しそうに夢の国を歩く彼女。そう、その調子！　と思わず嬉しくなってしまいました。その後ミニーちゃんが主役のショーに行き、醍醐味であるお客さん参加型のパフォーマンスを楽しみました。彼女は恥ずかしがることなく、パーフェクトに手を振り上げ踊りきりました。帰りの彼女の姿はミッキーの帽子に、大きなお土産袋を3つ。立派なディズニーランドファンです♪　（カナ）

毎回恒例の土下座コーナーっ！　今月は「リューヤさん。私のポイントの次は、ランキングのペンネームが間違ってました（泣）。空じゃなくて星空です……」（埼玉県　星空様：010）との苦情が入っております。誠に申し訳ありませんでした。お名前を間違えるなど言語道断、土下座を通り越して切腹モノのミスですが……今回に限っては私は無実。先月、担当編集に提出した原稿の時点では、きちんと「星空」になっておりました。とどのつまり、今回は100％担当編集のミス！　というわけで担当編集Ron、あとは任せた。（編注：申し訳ございません！）
（リューヤ）

●ついに初代ゲームボーイが天に召された。　京都府　シーエム様：098　（リ）ご冥福をお祈りいたします



◀愛知県　紅ゆはた様：014：今度アニメ化される「ブラック★ロックシューター」の初音ミクバージョン。ゆはた様はこのキャラのコスプレもしたことがあるそうです。今度写真送ってー（編注：コラ）。



◀滋賀県　B・勇気様：029：クリア後もコツコツ『TOV』をプレイし続けて、先日ついにトロフィーを100％取得したとか。移動距離5万キロとか面倒なのもあるのにスゴいな。お疲れ様でした！



◀千葉県　ジャンク様：013：「このゲームを買ったのはミナモ目当て」となな、正直でよろしい（笑）。PC版のパッケージ絵でも目立ってましたからねー。DC版ではアスカしか描かれてなかったけど。



◀高知県　ミモ様：023：これは懐かしい、『聖剣伝説3』のリースですね。ちなみにこの絵、6月22日に描き上がったそうで「お誕生日おめでとう」とコメントがついてました。ありがとうございます♪

「今は栗松を育ててます」と言いましたが嘘です。栗松が一番気になるキャラというのは間違いないですが、いかんせん能力が……。しかし、こういうキャラこそあとで大化けするのでは……という深読みは、情報がいろいろ出てから考えるとしよう。とりあえず何かパワーアップ的なイベントがあるかと思われる虎丸と飛鷹は育てておいて損はないとみた。知らないけど！　しかし、ゲームをやってるとアニメが見たくなりますなぁ。今の若い世代は、自分らが子供の頃「キャプテン翼」を見てサッカー選手に憧れたように、これを見て同じように憧れるんでしょうな。（マス）

グッズまにあ

コーナー担当　リューヤ

「俺こんなグッズ持ってるんだぜー」という自慢話をしていただくコーナー。今回は文字ネタ2通＆写真ネタ2枚をお届け！

■「『ギフトピア』の予約特典でもらえた花札が任天堂らしくて好き。実はカードコレクターでもあるんです」
（石川県　かおる様：019）

2003年にゲームキューブで発売されたRPGですね。予約特典が花札だったとは知らなかった。さすが昔から花札を作っているだけのことはあるなぁ。

■「徳間書店の『超ウルトラ技決定版2』。『スーパーマリオ』のボール飛び越し技の証拠写真とかが載っててスゴい！」
（東京都　阿部逸人様：012）

え、ボール飛び越しってできるの!?　その写真はちょっと見てみたいな。



◀三重県　まめこ様：002：ファミコンの迷作『いっき』のキャラをビーズで作ったそうです。ロムカセット持ってますよ。懐かしいなぁ。



◀兵庫県　アルタイゼン様：018：カービィグッズの写真を送っていただきました♪　左上のストラップは手作りとのこと。器用ですね～。

◀大阪府　岡周二様：026：ネタ古っ！　私が子供の頃に放送されていたカメラのCMソングじゃないですか。当時はメッチャ流行ったんだけど、今の若い人は知らないだろうな（笑）。



◀静岡県　瑠璃丸様：039：「デュラララ!!」のゲーム化が楽しみという瑠璃丸様。私もアニメを見てましたが、サイモンがいいキャラで気に入った。ゲームでの活躍にも期待してます。



◀広島県　アクダマゲク様：008：家族旅行で鳥取県の境港に行った記念イラストだそうです。あそこは鬼太郎の生みの親・水木しげるさんの出身地で、観光協会も「さかなと鬼太郎のまち」とアピールしてますからねー。ニュースか何かで見たけど、鬼太郎の小便小僧まであるんだっけ。徹底してるよなー。



うろおぼ絵展覧会

コーナー担当　ハル

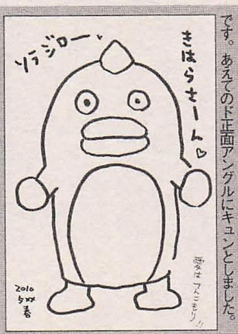
うっかりカナちゃんにトレスの現場を目撃されたハルです。遠目に見ると超絵がうまい人みたいにみえるのでトレスの作業が大好きだったりします♪　高確率でいろんな方に「トレスにしては下手だね」と突っ込まれるのですが。今回のうろおぼ絵は、濃い系とカワイイ系と、キレイに分かれました♪



◀神奈川県　木賊みどり様：024　マイメロかわいいですよね！　クロミちゃんも大好きです♪　「スキ○キスー、ふー○、ふ○ふー♪」と口ずさみたくなる。



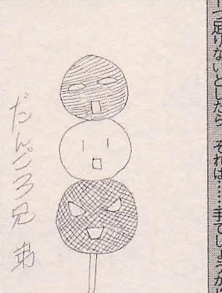
◀兵庫県　よくも様：028：ここでまさかの範馬勇次郎の投入で吹きました。最強の文字が控えめなのがまたシュール。つい先日の刃牙芸人を思い出します。



◀群馬県　ハル様：043：ほぼ完璧ではないでしょうか!?　ムダのないシンプルなフォルムがいとおしいです。あえてのド正面アングルにキュンとしました。



▶徳島県　莉鈴様：086：これぞTHEうろおぼ絵。シッポの感じが雰囲気をとらえていて似てます。あと1つ足りないとしたら、それは……手でしょうか!?



▶埼玉県　星空様：010：なんていうか……すごく、邪悪です。あれ？　そう感じるのは私の心が汚いからなのでしょうか。長男の顔がやる気なくて好きです。



▶東京都　阿部逸人様：012：懐かしい！　そして似てる!!　チビノリダーが、いまではドラマに映画にと引っ張りだこですからね。時代の流れを感じます。



▲栃木県　アスP様：021：某SNSにて、「理想のタイプは冴羽リョウ」というコミュに入ってます。まさかのうろおぼ絵登場に大興奮。



▲千葉県　ジャンク様：013：うろおぼ絵を超越した力作ですね！　アニメ初期では、ブルマに嫉妬するくらいヤムチャが好きでした。

今号の企画でガンプラ工場に行ってきました。憧れのアナハイム・エレクトロニクスに行くのと同じことですよ？　これは。テンションが↑↑だったというのは言うまでもないです。建物に入ると歴代のガンプラが展示されていて、俺が始めて作ったガンプラのジム・コマンドもしっかりありました。その後は工場でプラモが作られていく工程を見学。金型職人のアストナージさんみたいな人がたくさんいて、金型を何度も削ったり磨いたりして微調整を繰り返していきます。これはもう職人芸だよ。すごい仕事だなと感動。建造中の等身大ガンダムを眺めつつ、帰路へとつくのでした。
（マス）

前号で書いたカラオケの話についてお手紙が届きました。アスP様（021）ありがとうございます。「カラオケの採点って何点ぐらいからうまいって言えるんでしょう。カナさんはいつも何点ぐらいですか？」とのことですが、昔はジャズボーカリストを目指して勉強していたのに70点とかザラにありマス（笑）。採点で重要なのは、設定されているガイドの音程と声量にいかに合わせるか。なので、感情を込めてフレーズごとに声量の抑揚をつけたりビブラートをかけると点数が低くなっちゃう場合もあるんですよねー。カラオケはとにかく楽しむことが大事なので、キーを変更してでも自分の歌いやすいように歌ってはじけちゃいましょ♪ （カナ）

オタクの勲章

コーナー担当 ハル

みなさん、聞いてください!! オタクの勲章が大フィーバー状態なんです!! 特にイラストでの投稿が今までの倍以上増えて、嬉しすぎて武者震いしました!! これもひとえにみなさんが日々ステキに赤っ恥をかいてくださったから……あれ。どうしてだろう。涙で目の前がくもって……（笑）。オタク強く生きるべし。もうすぐ夏コミですしね♪ 夏はなにもリア充だけのモノじゃありませんからあああ!!

■「昼休みにデパートで、エ○ック社の「シルバニア○ァミリー」と、バ○ダイの「メイプルタウン物語」と、タ○ラの「3年○組の仲間たち」を1体ずつ買ってきて、会社の机の上に並べ、同僚に呆れられた事があります（一部の女子社員たちからは「ちょうだい！」と言われました）。テレビのCMを見て、違いが知りたくなっただけなのですが……」 （茨城県 のけもの様：073）

オトメンよろしく、世の中にはかわいいモノを愛でる男子が増えてきていますから、決して恥ずかしいことではっ！ むしろ、その動機が気になります。違いってなんだったんでしょうか……。ちなみに私は「シルバニア」派でしたー！

■「ある日、ボクがあるスーパーへ行くと、アニメのOPが2曲も流れていた。しかも、「エンジェルビーツ」と「おおきく振りかぶって」だった」 （徳島県 莉鈴様：089）

意図しない場所でアニメやゲームの音楽がかかると、どうした!? 踏み絵か!? とあわてますよね。私も先日、近所のスーパーでアニソンが流れたときに、その曲名が思い出せず、かといって店員さんに聞くわけにもいかず、もやっとしました。

■「ちょっと前までは、ギャルゲーとか女の子が表紙の本を買うのですら恥ずかしかったのに、今は男性向けのエロゲーですら平気で買える自分がちょっとイヤン」 （群馬県 ハル様：043）

女子と男子で、同じエロゲーを買うにしても店員さんの見る目は変わるのか。これはかなり重要な議題。誰ですか？ オタクな時点で、大差ないっていったのは。



▲兵庫県 よくも様:028:「いつも硬派な表紙だったのに」のくだりが、ツボでした。この表紙は私も衝撃を受けました。もう何も怖いものはありません！



▲茨城県 くぼち様:091 ネタはもちろんなのですが、見せ方の巧みさに脱帽です！ すべらんなあって企画が違う。その店員さんの嗅覚たるや恐るべし。



▲栃木県 青空狼様：081：ちなみに、編集部でサッカー観戦してるとき、先輩がしきりに翼くんなら！ を繰り返していました。せ、世代でしょうか？



▲栃木県 前田ヨースケ様：087：昔は気軽にこんなパネルやポスターがもらえましたよね。湯川専務懐かしいです。タ○キーと同時にダブルで貴重です。



▲石川県 式文様：094：大丈夫です！ 腐ってるっていう人が腐ってるんです。最近、見た目はあてにならなくなってますよね。腐女子の擬態テクが怖い。



▲愛知県 紅ゆはた様:014：食満ですか？ 違ったら……すいませんっ！ コスいいですね♥ 私は保健委員的な彼がやりたいです。と、完全に忍者に釣られました。



▲神奈川県 木賊みどり様：024：○次元、という話題を口に出すのは、ドラえもんか、オタクかどちらかだと思ってました。3Dの映画は酔っちゃいますよね。



▲埼玉県 星空様：010：私も作ってます、というかもはや脳が浸食されてます。と、ドヤ顔でいってみるテスト。これがもし出たら大ヒット間違いなし！



▲栃木県 アスP様:021：ぜ、全然気づきませんでしたっ!! すすすいません。決して、はずかしめようだなんて、思って故意にやったのでは(汗)……!!

ツッコミますたー

コーナー担当 リューヤ

ゲーム中で起きた理不尽なアレコレに全力でツッコミを入れていただくコーナー。今月もたくさんのツッコミが集まりました〜♪

■「ポッポで“そらをとぶ”とかルリリで“なみのり”をするのは変」（千葉県 ジャンク様：013）

ポッポは全長0.3m、ルリリは0.2m。確かに難しいかな（笑）。

■「ファミコン版『三國志』で敵の趙雲を取り囲み、一斉に攻撃したんですが全然ダメージを与えられなかった。いくら趙雲でも強すぎるやろ！」 （石川県 かおる.様：019）

『三國志Ⅰ』だと取り囲んで放火が基本戦術でしたけどね。どこにも移動できないから、武将そのまま焼死しちゃうんだぜ……。

■「『サクラ大戦』の主人公って、体が勝手に、とか言って女風呂を覗くじゃないですか。普通そんな犯罪行為できませんから！」 （埼玉県 星空様：010）

これを読んでふと、過去の痛い経験を思い出した件。あのときはまさに「体が勝手に」状態だったな……あ、詳しくは欄外で。



▲愛知県 紅ゆはた様:014：いや、いらんなら描くなと(笑)。というか、明らかにそれが理由でしょうね。ヒゲのオッサンが脱いだって、誰も嬉しくないじゃないですか……。



▲福岡県 あまどれあさ様:006：確かに字面だけ見たらパンクっぽいかな(笑)。ちなみにあまどれあさ様はプレイ当時この攻略法を知らず、相当苦労して神を倒したそうです。

リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

最新ハードでもう一度プレイしたい往年の名作を教えていただくコーナー。ちょっと今回、事情によりサイズ縮小してしまってゴメンなさい。

■「MSX2版『狂った果実』。今のギャルゲーにうんざりしている方でも、このソフトでならいろいろな意味でスッキリできますよ」 （京都府 シーエム様：098）

いや待てこれはちょっと（笑）。PCでならどうにかなるかな？

■「DSかPSPで『どきどきポヤッチオ』を。村での生活が楽しい、箱庭型生活SLGでした」 （茨城県 のけもの様：073）

『ぼくのなつやすみ』とか『どうぶつの森』タイプのゲームですね。ヒロインを攻略できる恋愛要素があるのもよかったかな。ちなみにキャラデザは『海腹川背』の近藤敏信さんでした。

■「『スーパーマリオランド』をDSで。ゲームボーイ初期作品のため、キャラが小さいのです」 （石川県 かおる.様：019）

マリオはまだしも、クリボーなどの敵は悲しくなるサイズだったんです。この際、シリーズ作3本まとめてリメイクしないかな。



▲和歌山県 木口仁様：083：『アトリエ』シリーズなら売れそうだし、これは実現するかも。ところでマゾだと言いすぎだから、やり込み派くらいにしておきませんか（笑）。



▲栃木県 青空狼様：081：2005年にPS2でリメイクされたけど、PSPに移植されないかなあ。エミリオもいいけど、久しぶりにウォンを使って剣をバシバシ飛ばしまくってみたい。

R-1グランプリ

コーナー担当 マス

ライバルといったら今回もAKB総選挙のことを語らなくてはいけません（いけないのです）。テレビや雑誌でも大きく取り上げられるくらい大事になってましたが、前回1位の前田敦子が前回2位の大島優子に逆転されてしまうというサプライズがありまして。アイドルという職業は、周りがライバルだらけと言っても過言ではないでしょうが、こうやってファン投票によって人気がリアルな数字で出てしまうイベントは、当の本人達にしてみれば、複雑なんじゃないでしょうかね。絶対に意識しちゃうよなーとか思いつつ。「ライバルであり、仲間」という関係は理想的なのかもしれませんね。

■ライバルといえば、格闘ゲームでは主人公のライバルというポジションは定番ですね。『ストリートファイター』シリーズのリュウとケンや、『龍虎の拳』のリュウとロバートのような、友人にしてライバルの関係。（茨城県 のけもの様：073）

まさに今回の話にふさわしい関係。時には背中を預けるようなライバルっていいですよねー。

■『FFⅧ』のサイファー。どこかおもしろいライバルで、ちょこっと腹立つけど憎めないところがいいです。風神、雷神という理解者がいるのもいいと思います。 （東京都 抹茶ナイト様：005）

ライバルは少し間の抜けたくらいのほうが好感が持てますよね。



▶栃木県 前田ヨースケ様：087：もちろん恋のライバルってのもアリなパターンですよね。好きになっちゃったら、もう仕方ないですから。



◀群馬県 ハル様：043：うわー、俺もこいつに関しては結構トラウマですよ（笑）。みんなも友達のことは大切にしましょうね。



▶栃木県 アスP：021：今回は恋のライバル多いな（笑）。まぁ、クワトロなら仕方ない。レコアさんもなんだかんだで可愛そうな人だよ。

「ツッコミますたー」の星空様のネタでふと思い出したことを書いてみるテスト。実は私、女子風呂を覗いた……なんてもんじゃなく、男湯から間仕切りをよじ登って女湯にダイブしたことがあります。小学校に上がる前だったので罪にはなりませんでしたが（笑）。まだ一人で風呂に入れない年齢だったのですが、男湯で一緒に入っていた父が上がったので、女湯にいた母のところに最短距離で向かった、というのが事件の真相。本人は効率よく移動したつもりだったんでしょうが、ガキの頃からぶっ飛んでたんだなあ、私……。（リューヤ）

このスペース、ムダ使い。 愛知県 ウジサト様：099 （リ）でもムダや余裕がないと硬くなるからねー）

6月から8月にかけて、乙女ゲームの新作が次から次へと発売される鬼畜月間のため、金銭的にも時間的にもひん死状態です。そんな乙女ゲームから、日頃乙女ゲームをプレイしない女子や、男子にもぜひオススメしたいのが『Scared Rider Xechs』です。『サクラ大戦』を世に送り出したRED ENTERTAINMENT初の乙女ゲームで、なんと恋愛対象はライダーに変身して戦う少年たちなんです!! しかも、この作品は関わっているスタッフが超豪華で、ストーリー原案は「東のエデン」や「交響詩篇エウレカセブン」のシナリオを手がけた佐藤大さんなんですよ！ 琉球が舞台の世界観が夏にぴったりな大プッシュ作品です。 （ハル）

ハガキも増えてきたことだし増ページ希望！　リニューアルしたら増えますか？　高知県　ミモ様：023

みなさん夏って海に行きますか？　大人になると、なかなか海水浴に行く機会ってないですよね。そもそも私の場合、海ってなんか得体のしれない生物がたくさんいそうで、嫌いだったんです。25mも泳げないですし（根性的な意味で）。しかし、こんな私でも、実はムダにダイビングのラインセンスを持ってます。しかもランクでいうと2つ目のアドバンス。ちなみにその次のランクはレスキュー。仮に取得したとして泳げない時点で絶対人なんか救出できない気が……というのは置いといて。嫌いでも免許がもったいないからという消極的な理由で毎年海には行ってるんですが、今年は行けるかなあ。みなさんの夏のご予定はいかがですか？　（ハル）

いや、ホントすいません。何に対して謝っているのかというと、本誌の『ロスプラ2』記事のカプコン開発チームとの対戦企画について。これはマスが企画したのですが……ぶっちゃけ電撃チームの大惨敗だったわけです。まぁ、一緒に練習する時間もほとんどありませんでしたから仕方ないんですけど、あれは酷かった。というか開発チームも強すぎですよ！　この人達とサバゲーしたら、穴だらけにされますよ!!　とりあえず、このままではなんかもうプライドもへったくれもないので、どこかでリベンジしたいところです。生粋のシューターを連れてこよう。　（マス）

ゲームの素

コーナー担当　中川大明



マンガ／嶋村美和（編注：地図上の仮想旅行もいいんじゃない？）

●買いましたよ。買いましたさ

iPhone 4を。え、前回と見出しが同じ？　またまた、ご冗談を……すみませんでした。完全に一致しておりました。

で、iTunesでアプリを探しているときに思ったのが、「これから日本のゲーム業界も、売上金額を重要視するようになってくるのかもしれないなぁ」ということです。現状、日本では「何万本売れた！」みたいな「本数」が重要視されていますが、将来的には「結局どんだけ儲かってるのよ？」という、より具体的な売上金額が注目されるようになっていくのかな、と。iTunesの「トップチャート」と「トップセールス」を見ていて、そう思いました。すでに欧米ではそうなっているのですが、これは日本と違ってゲームの値段というのが完全にオープンで、しかもメーカーが小売店へ販売委託するスタイルであるというのが大きいでしょう。ほかにも理由はありますが、つまるところ欧米では小売店が好きに値段をつけることができるわけです。これが「基本的にほぼ同じ値段」になる日本とは大きく違うところでしょう。ですから、欧米では本数があまり重要視されないわけです。ですが、これから日本でもダウンロード型のゲームが増えたり、『シンプル』シリーズのような値段設定のものがもっと出てきたり、はたまた追加ダウンロードコンテンツみたいなものが増えてきたら「一概に本数だけで語ってもしょうがないだろ、な？」みたいな流れになってくるのかもしれません。なんであれ、そうなりますとゲーム雑誌の「ランキング」も変わってくるのでしょうね。それでネットでは「本数では負けたけど、売上では勝ってるぞ！」みたいな論争が起こったりもすると。まあ、そんなことをぼんやりと考えてみました。

■オッス！　オラ孫○義!!

やりましょう。

「スカパーの「M−ON！」。アニソン特集の多さに狂気乱舞しています」　（三重県　まめこ様：002）

人気あるんでしょうねぇ。最近、音楽CDはアニソンと演歌しか売れてませんし。オリコンを見ますと。

「DSのタッチペン、付属の2本目も壊しそーなので新しいものを買いました。モノに当たっちゃダメですね（_ _）」　（埼玉県　くーみん様：022）

私はセコイのか、それとも人間が小さいのか、けっこうキレイに使うタイプです。携帯ゲーム機などにつく指紋も気になっちゃいます。神経質かもしれません。



◀東京都　阿部逸人様：012：あえて同じ条件にして「リベンジしてやるぜ」と闘志を……そんなわけないですよねえ。



◀愛知県　紅ゆはた様：014：やはり趣味が合うというのは、お話をするうえでとても大切なことなんだと思います。

投稿コーナー一覧

カラーほうる	好きなキャラクターのカラーイラストをお送りいただくコーナー。掲載はゲームキャラ優先だけどあまり気にしなくていいです。今回「かんなぎ」載ってるし。	ゲーマンガ	お好きなゲームを題材にしたパロディマンガを投稿していただくコーナー。もちろん元ネタはゲーム限定。今回気づかずに選んじゃったから明言しておきます。
白黒ほうる	一方、白黒イラストはこちらで受け付けております。前回呼びかけたのが功を奏したか、今回はやや競争率が上がりました。次もこの調子で頼むぞみんなー！	リメイク&移植希望	名作のリメイクや続編の制作、他ハードへの移植などを希望するコーナー。同人ゲーとかでもかまいませんよー。『モビルフォース ガンガル』とかね（笑）。
ゲーム大喜利	次のお題はくーみん様（022）ご提案の「主人公を気の毒に思う時」。思い出の教会で敵の将軍に恋人を奪われた、フタマタかけた末にナイスボートなど、これはと思う主人公の悲惨な体験をお寄せください。次々回のお題も募集しますので、こちらもどうぞヨロシク。	洋鯨亭初台店	ゲームほうるの駐車場の一角を借りて、屋台風の店を出しているという設定の洋ゲー紹介コーナーです。あなたの好きな洋ゲー、注目している洋ゲーについて投稿してください。電撃オンラインの同名コーナーでも別のテーマで投稿を募集しています。
なんでもフリートーク	自由なテーマで好き勝手に語り合うカオスなトークコーナー。他人の悪口以外ならどんなネタでも受け付けております。田舎自慢とか投稿に関する相談などもOK。	R-1グランプリ	物語を盛り上げるライバルという存在。ゲーム、アニメ、映画と、さまざまな作品に登場する思い出深いライバルキャラクターを語ってください。
うろおぼ絵展覧会	近頃、うろおぼ絵が脳の老化を防ぐというデータが学会で発表……嘘です。記憶を頼りに、自由なテーマで描いた、個性あふれるイラストお待ちしております。	聴きすぎ♪ゲームミュージック	コレは！　と感じたゲームミュージックを語ってみませんか？　思い出の曲から、現在プレイしているタイトルの曲までなんでもOK♪　音楽は心の栄養です！
ツッコミますたー	「なんでやねん！」と声を上げたくなる、ゲーム中のおかしなできごとを投稿していただくコーナーです。今思うと「神」の設定も相当なもんだったなあ……。	オタクの勲章	オタクであるがゆえにかいてしまった赤っ恥を告白するコーナー。ネタはアナタの日常にこそ隠れているはず！　イラストでの投稿も、貪欲に大募集してます！
グッズまにあ	お手元のゲーム関連グッズを紹介していただくコーナー。今回のように「こんなん作ってみました」というネタでもかまいません。作ってみた動画、人気だしね。	ゲームの素	担当編集者に盛んにiPhone4の購入を薦めるエヴァンジェリスト・中川さんがお送りするコラム。携帯電話の2台持ちはイヤなんだよなー。興味はあるけどネ。

今月の投稿者ランキング

■総評：ゴールまであと2回となった今月、阿部逸人様がスパートをかけましたが、かおる.様も食い付いて離れません！　また、10位付近の戦いもしだいにヒートアップしている模様。次号で入賞賞品を発表して少々煽ってみるかな？（以下、敬称略）

1位	560ポイント	阿部逸人（GN012）
2位	550ポイント	かおる.（GN019）
3位	460ポイント	星空（GN010）、
4位	450ポイント	ジャンク（GN013）、アスP（GN021）
6位	410ポイント	まめこ（GN002）
7位	360ポイント	抹茶ナイト（GN005）
8位	340ポイント	ハル（GN043）
9位	330ポイント	よくも（GN028）
10位	300ポイント	木賊みどり（GN024）
11位	290ポイント	青空狼（GN081）
12位	280ポイント	拾い食い将軍（GN040）
13位	250ポイント	朝霞太郎（GN007）
14位	230ポイント	アルタイゼン（GN018）
15位	210ポイント	あまどれあさ（GN006）、紅ゆはた（GN014）、也（GN054）
18位	200ポイント	のけもの（GN073）
19位	180ポイント	岡周二（GN026）、鷺生香菜（GN056）
21位	170ポイント	カザハネ（GN003）、くーみん（GN022）、翔（GN038）

目玉コーナー　V.I.P.を目指せ！

今月のV.I.P.　鷺生香菜　様

こちらは、読者様の人気を集めた投稿者様を優遇しようという投票コーナーです。ここではまず、掲載された作品のうち一番好きなものを読者様に選んでいただきます。そして住所や氏名、投票の理由といった必要項目とともに、選んだ作品を「白黒ほうる：○○さんの投稿に1票」などと書いてハガキやメールでご投票ください（投票回数は読者様お1人につき毎月1回のみ）。その票を集計し、得票数トップの投稿者様を表彰して栄誉を称えようという仕組み。V.I.P.の待遇は下のチャートのとおりで、今回は「イラストが素晴らしい（ノωノ）」「すごくキレイ」など、白黒イラストで多数の投稿者様の絶賛を集めた鷺生香菜様（056、2回目）が見事V.I.P.に輝きました。おめでとうございます！　さらに、投票していただいた方のなかから、抽選で5名様に10ポイント（GNがない方にはGNも）を進呈しております。今月はまめこ様（002）、アクダマゲク様（008）、かおる.様（019）、白色レグホン様（042）、シン・バッドガイ様（075）にポイントを加算いたしましたので、よろしくご了承ください。

投稿者の中から抽選で5名様に10ポイントを進呈！

①掲載ハガキ&文字ネタの中から、一番良かったものを選んで投票

②得票数が1位となった回数により投稿者の会員ランクが変化！

1回目●カッパー会員　3回目●シルバー会員　5回目●ゴールド会員

ゴールド会員のイラスト投稿者にはP.163の扉絵を描く権利を、ゴールド会員の文字ネタ投稿者には専用のカコミコーナーを進呈!!（ゴールド昇格につきそれぞれ1回）

投稿についてのご注意

■必要記入事項

ご投稿の際にはハガキかメールをご使用いただき、住所、氏名、ペンネーム、GN、投稿するコーナー名、コメントをご記入のうえ、以下の宛先までお送りください。締切は雑誌発売1週間後が目安ですが、多少遅れても大丈夫。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿をお願いします。また、「V.I.P.を目指せ！」に投票していただく場合は、投稿ハガキもしくはメールのどこかに、誰に票を投じるか&投票の理由をご記入ください。

■メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合には、縦横比をハガキと同じにして、解像度が300dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。イラストの拡張子はjpgなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際はメール容量6MBが上限の目安となります。

■封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使用するとさらに経済的ですが、紙が薄いと掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ＆厚紙の裏への記入をお願いします。

■GN（ゲームほうる会員ナンバー）

作品が本誌に初掲載された投稿者様には、3ケタの数字からなるGN（ゲームほうる会員ナンバー）を進呈。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。

■投稿者ランキングについて

ハガキや文字ネタが掲載されると投稿者様に10ポイントが加算されます。このポイント数を競うのが投稿者ランキングで、Vol.13で一番得点の高い人を優勝者として表彰し、さらに上位入賞者10名様には記念品を贈呈いたします。

投稿の締切　8月5日

メール投稿用アドレス　games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス　電撃ゲームス編集部　初台ゲームほうる係

次世代ワールドホビーフェアに遊びに行ってきました。CAPCOMさんのブースでは『モンハン日記　ぽかぽかアイルー村』の着ぐるみアイルーを発見！　早い時間で人も少ないし、大人げないと思いつつもこれはチャンスと、写真撮影の列に並びマス。ところが私の順番になるとちびっ子たちが集まってきて、スタッフの人が「おねぇさんが写真撮りたいから、ちょっとどいてあげようねー」と場所を作ってくれました。こ、これは恥ずかしい(汗)。とはいえ両手でピース＆満面の笑みで2ショット♥　去ろうとしたら誰かに呼び止められました。なんと、その人は私の一部始終を見ていた編集さん。は、恥ずかしい。　（カナ）

裏ドクシャページ もぐら商事

みなさん、こんにちは。ワタシ達はもぐら商事です。今回は、締切ギリギリでお送りしております！　もちろん読者様には関係ないことですけども。うぉー、今回もほとばしるぜっー!!

もう過去のコトのような気がしますが、サッカーW杯ネタです。

おはコンニチバンワ。もぐら商事のまっつです。去年の9月、電撃ゲームスVOL.1の発売から数え、もう11回の連載になるんですね～。本当にあっという間！　月日がたつのが早すぎて、恐怖すら感じる今日この頃です。何がつらいって、屋内にこもる時間が長すぎで、季節感を感じられないのがつらい。だから季節系のイベントは、積極的にかかわっていきたいと思うわけでして……。

ということで、今回はまさに季節もののネタ。4年に1度の世界的な大イベント、サッカーワールドカップ。日本代表を応援してみました。ネタ的に旬を逃している気もするが、そんなの関係ねぇ。



▲何を隠そう、俺（まっつ）は浦和レッズのサポーター。今回はレッズの本拠地での取材ということでレッズの赤ユニフォームを着て行きました。みんな服が青いから目立つ目立つ。

なんとなく企画 W杯日本代表を応援してみた。





▲◀とりあえず、一般人と観戦できるところに行ってみた。世間と我々とでは、どのくらい温度差があるのか気になります。

まっつ：おい、日本勝ったぞ！
村田：ギリギリだけど勝ちましたね。カメルーンに。絶対予選リーグ3戦全敗だと思ってましたよ。
五郎：んー？　何の話？
まっつ：何って……。W杯に決まってるだろ。編集部内でも大注目じゃないか。W杯。W杯。
五郎：W杯は知ってるけど、サッカー自体、あんまり興味ない。
まっつ：おいおい世界的な一大イベントだぞ！　こういう波には乗っていかんと！　よし、次のデンマーク戦、応援にいくぞ！
村田：TVでいいじゃないですか。
五郎：え!?　アフリカにいくの？

6月25日　VS.デンマーク代表　AM3:30 キックオフ

埼玉スタジアム2○○2（パブリックビューイング）

まっつ：デンマーク戦は、埼スタ（埼玉スタジアム2○○2）で行われるパブリックビューイングというヤツで観戦してみよう。
村田：スタジアムのオーロラビジョンで、応援しながら観るヤツですね。

―現地に集合（深夜0時）―

村田：お疲れです。かなり人がいますね。
まっつ：4000人だって。こんな時間に。
五郎：当日券を買えずに涙目で帰ってる人がいた……。この時間に帰れるのかね。
まっつ：試合まで3時間もあるよ……。とりあえずビールでも飲んで待つか！



◀生のピッチの迫力に五郎興奮。とりあえずビール！

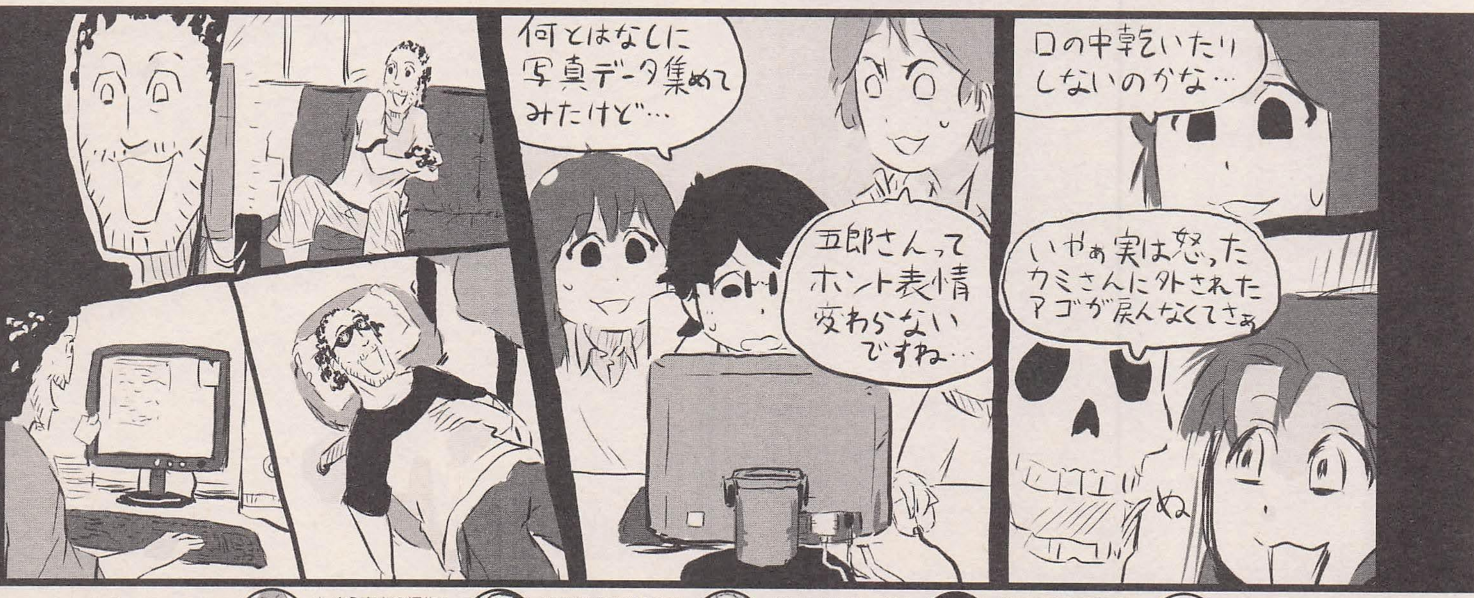


◀とんこつ塩ラーメン600円。思ったよりうまかった。



代表選手がお出迎え。

▲スタジアム内に入ると、代表選手達の写真がズラリ。みんな記念写真を撮ってました。思ってたよりも女性がかなり多かったです。



こんなヤツらが書いてます

- **まっつ**：もぐら商事の編集＆ライター。Jリーグがやっと再開ッッ!!
- **村田**：やる気が感じられないライター。サッカーは結構詳しい。
- **五郎**：ドレッドヘアーのライター。最近、また職質を受けたらしい。
- **先輩**：筋肉バカの編集者。午前中は、筋肉の育成に勤しむのが日課。
- **おしょう**：本誌、編集長。いつも机に向かって何かをしている。超タフ。

日本、芸術的FK(フリーキック)2本で快勝!!

……その時、村田は……

まっつ：デンマークって強い？
村田：強いと思います。平均身長も高いし、相当厳しいのでは。
五郎：フランクフルトうめぇ。
———試合開始！（大歓声）———
五郎：すげえ歓声！　みんな気合入ってるなぁ（ムシャムシャ）。
村田：本田は本当に走らないなぁ。オシムなら確実にサブ組だろうに。
まっつ：村田君は本田は嫌い？
村田：ええ。ポジショニングが…
———本田のFK炸裂！———
まっつ＆五郎：キタ———!!
まっつ：ヤベェな今のFK。かなり距離あったぞ。どうなの村田君。
村田：マグレですね。だいたいFKなんて、そんな簡単に決まら……
———遠藤のFK炸裂！———
まっつ＆五郎：キタ———!!
村田：今のFKは素晴らしい！　これはキーパーどうしようもない！
まっつ：本当に本田が嫌いなのね。



◀2人とも表情がイイ感じに。やはり大勢の人と観るのは楽しい。TV観戦とはワケが違うね。


前半17分 本田のFKで先制。
▲雄たけびを上げる五郎。フランクも口から吹き出す勢い。ていうか吹き出た。


前半30分 遠藤のFKで追加点。
▲技アリFKにご満悦の村田君。思わぬ試合展開に周りのファンもヒートアップ！


後半42分 岡崎のダメ押しゴール。
▲後半、本田選手の美しいフェイントから3点目が生まれる。村田君は寝ていた。

試合が終わる頃には夜が明けていた……。

平日の午前3:30にキックオフという前代未聞（？）のブリックビューイング。埼スタではよく浦和レッズの試合を観戦する俺だけど、こんな時間は、もちろん初めての経験。俺らは深夜に仕事することが多いので、あまり苦にならなかったけど、一般人にとってはやはりつらい時間帯らしい。試合中でも半分寝ている客がいたり、売店の女の子も相当眠そうな感じだったり。ちなみに客層は若い学生さんが多かったですね。それも女性が。平日なので仕事している人には厳しいのでしょう。びっくりしたのが家族連れが1組いたこと。子供にとっては時間的にかなりつらいのではないか（今の子供はそうでもないのか？）。あとフランクフルト1本300円は高い！　五郎は3本も食ったけど。


試合前。
▲試合前は完全に真っ暗で照明が活躍。観客も元気いっぱいで、テンションは上がりっぱなし！

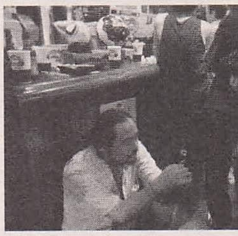

試合後。
▲快勝の興奮も冷めやらぬ状態。埼スタの周囲は何もないので、空気がとてもおいしいです。

6月29日　VS.パラグアイ代表　PM23:30 キックオフ

東京新宿初台某所 スポーツバーにて

五郎：次はどこで観るのさ。
まっつ：次は編集部の近くにあるスポーツバーに行こう。立ち見になっちゃうけど。
村田：立ち見……ですか……。
———スポーツバー到着———
まっつ：とりあえずビール～。おつかれ～。
村田＆五郎：うーぃ。つまみは～？
まっつ：ツマミはポテト、カラアゲとか。
———試合開始！———
村田＆五郎：うめぇ!!
まっつ：試合も観ようぜ（ムシャムシャ）。
———膠着状態が続く———
五郎：点が入らないね。緊張感がヤバイ。
村田：でも内容はヒドイですよ。日本戦じゃなきゃ居眠りするレベル（ムシャムシャ）。
———PK戦、駒野選手PK外す———
まっつ＆五郎：うわぁぁぁあぁぁあぁぁ!!
村田：……（早くどこかに座りたいな）。




◀▼とりあえずビール。立ち見に耐えられず、地面に座る村田。周りから白い目で見られることに。

感想とか



まっつ：埼スタでは、朝になるとピッチの芝生に向けて放水をするんですね（左の写真）。これが見られただけでも来たかいがあった！　パラグアイ戦は残念。

五郎：初めての埼玉スタジアム、初めての生のサッカー観戦＆日本の勝利にえらく感動した！　個人的にはバスケのほうが好きだけど、サッカーもいいな！

村田：ノリについていけないことと、眠いのが重なってこのありさま。いつ行っても、スポーツはスタジアムよりもTVが一番としか思えませんね。本田ム。

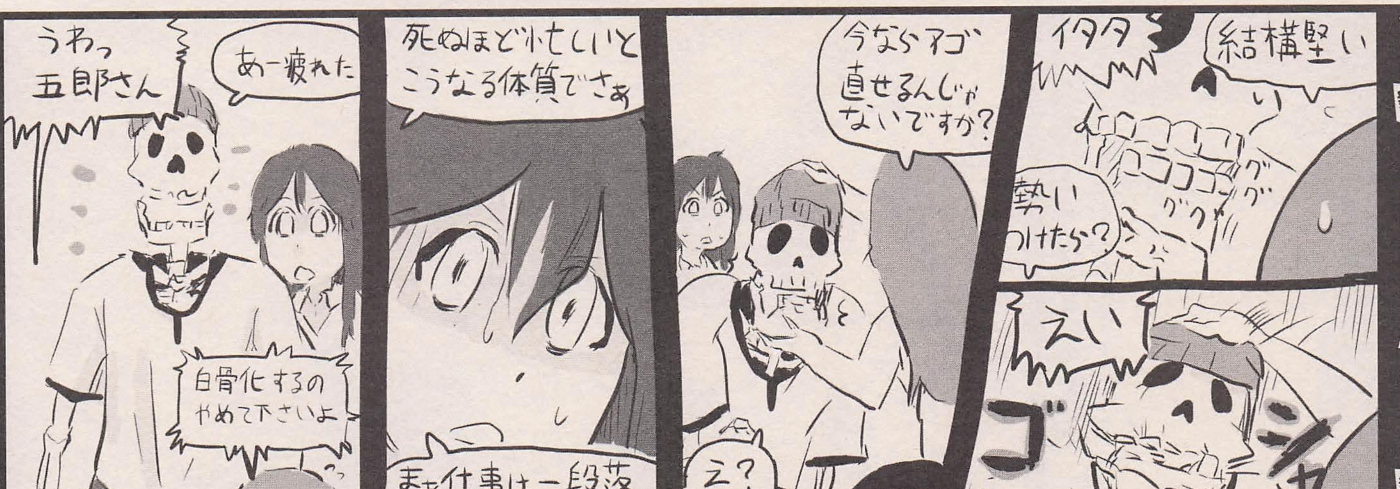
ちなみにその頃まこちゃんは……。

まこちゃんは埼玉出身、ということで埼スタの取材に誘ってみたら「今からバリに行くんです♥」だって。……バリってドコだっけ？

バリからの写真を送りますがんばってね♥



バリにいた。



まこちゃん プロフィール
●芸名:小牧まこ ●生年月日:平成4年3月9日 ●年齢:18歳 ●出身地:埼玉県 ●血液型:B型 ●身長／体重:158cm／46kg ●スリーサイズ:B84／W58／H88 ●好きな食べ物:チョコレートパフェ ●ブログ:どこでもまこぶろぐ（http://blog.livedoor.jp/zukanmako/）

みなさま投稿をお待ちして!!

I LOVE 電撃メタル！　コラムがないのはメタル様のおかげです。僕はメタルにまったく興味ないけどゼヒ末永く!!（当番・村田）

今号のおもしろ写真



◀栃木県　アスPさん　う～ん、古い。昭和ネタは大好物。由美かおるは昔から変わらないですね。サイボーグ説も頷ける。

今週のイラスト



◀福岡県　あまどれあさん　いいイラストなので一緒に載せます。



◀福岡県　あまどれあさん　超人に混ぜようか悩みました（笑）。

普通のお便り

「もぐら四天王」とか呼ばれたりしないよね

◀福岡県　あまどれあさん　実は（笑）。今月はあなたが一番。

近所の本屋がゲームスを入荷してくれなくてイヤだ。

◀静岡県　壱五屋毒蛙さん　いい雑誌なのに、おかしい!!

川柳

この投稿　統没ならば　一度きり

◀新潟県　肉本人さん　家が実家から近かったりする。

着替えない　「FF」やらない　理由かな

◀福岡県　あまどれあさん　『X-2』くらいならいいかも。

7敗と　7勝力士の　大一番

◀千葉県　山の田んぼさん　相撲も今、熱いですからね。

10年後の世界を予想

メール等の通信から税金を取れるシステム完成。

◀福岡県　パケット料金考えた人は天才です。

「ドラゴ●ボール」が中国で実写映画化

◀福岡県　あまどれあさん　ハリウッド版よりは近くなるかも!?

ラブプラス＋"マナカデラックス"がラブプラス＋"マツコデラックス"に

◀石川県　かおるさん　10年後マナカがマツコ……ありそう。

妄想目撃情報

町を徘徊している竿竹屋に客がついているのを見ました！

◀埼玉県　宵月さん　竿竹屋絡みの都市伝説は熱いよね。

某探偵の名簿に「ニシカワ」とあったので「ミュージシャン？」かと思ったらTMRの方でした

◀福岡県　あまどれあさん　手広く仕事してますよね彼。

先日、買い物の帰りに空を見上げてる人が多いので見上げてみたら「のび太」と「ハリーポッター」がお空でランデブーしてました

◀福岡県　あまどれあさん　よくよく見てみると結構似てる。

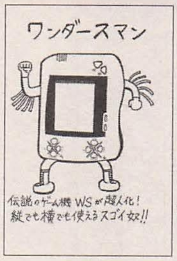
ボクの考えた超人



◀青森県　亀エモンさん　怖い。むしろ食われそう……。



◀青森県　亀エモンさん　ここまで腫れると痛くて寝れないな。



◀茨城県　くぼちさん　今見てもすごいボタンの量（笑）。



さて、見事スペインの優勝で幕を閉じたW杯ですが、試合もさることながらそれと並ぶほど気になったのが実況です。国を間違えたり選手名を間違えたりと、ひどい実況が多々みられました。あまりに多くて、途中からはだんだんおもしろくなってきちゃうほどでした。（次ページへ）

大喜利

今号は珍しいことが2つほど。まず、1つは新しい人が2人も投稿してきたこと。ずっとほぼ固定だったので、「なぜいまさら？」とは思いましたけどありがたかったですね。そして、2つ目は亀エモンさんがほぼお休みだったということ。身体でも壊したのではと、ちょっと心配（笑）。

お題一覧

- 突然、おしりがしゃべった！　どんな一言？
- 突然ヒザ小僧がつぶやいた？　どんな一言？
- 絶対に儲からない店の名前は？
- 食べたくない料理はどんな名前？
- 絶対に着たくないTシャツ。どんなTシャツ？
- 絶対にぬりたくない日焼け止め。どんなの？
- 唐突にペットがしゃべりだし、言い放った一言は？
- 彼女の飼っているインコが覚えたとんでもない一言は？
- 太陽に対して悪態を突いてみよう
- 月に対して悪態を突いてみよう
- 海に対して悪態を突いてみよう
- 山に対して悪態を突いてみよう
- 雨に対して悪態を突いてみよう
- 夏に対して悪態を突いてみよう
- なんでもいいから悪態をついてみよう

今号もここでまとめて告知！　上にある大喜利のお題だけでなく、ほかのネタもちろん募集中です。左のページや昔の号を参考にしてください〜。

●おしりがしゃべった！　どんな一言？

ブブゼラの音で誤魔化してください

◀石川県　かおるさん
あの音ならなんでもいける。

鰤鰤鰤！

◀石川県　かおるさん
いいリンクしてますね。

ブリブリ
ブリブリッ

◀青森県　亀エモンさん
隣とセットでお楽しみを。

メールでの投稿

●「ライバルはブブゼラ」
東京都　BOOXさん
●「明日から塞がります」
鳥取県　西島ばくさん
●「運動しろ〜。垂れてるから！」
埼玉県　おこじょさん
●「もう下にはなりたくない」
埼玉県　職人Rさん

●絶対に儲からない店の名前

しゃぶしゃぶ逮捕しちゃうぞ♡

◀青森県　亀エモンさん
逮捕されたい気も……。

ビア＆カフェ
ぶっかけ祭り

◀青森県　亀エモンさん
注文するとかけてくれます。

喫茶
岸部シロー

◀東京都　朝霞太郎さん
うん。間違いない名前だ。

メールでの投稿

●やおや　うっかり八兵衛
兵庫県　堪能の人さん
●占いの店　ちゃらんぽらん
兵庫県　堪能の人さん
●居酒屋　地雷屋
新潟県　村田さん
●ラーメン遅漏
東京都　BOOXさん

●唐突にペットがしゃべりだし、言い放った一言は？

Fly me
to
the Moon
（ネイティブな感じで）

◀福岡県　あまどれあささん
アニメを見せすぎましたね。

ペットショップに
帰りたいです。

◀千葉県　山の田んぼさん
これ言われたら効くな〜。

♡
（なんかしゃべってるけど何語だかわからない。）

◀千葉県　山の田んぼさん
でも確実に訴えている。

メールでの投稿

●「へそくり使ったのオレなんだ」
埼玉県　宵月さん
●「隣のうちのご飯のほうがうまい」
群馬県　りきまるさん
●「明日から出張なんで、よろしく」
岩手県　バリアンさん
●「たまには人として善いことしないの？」
新潟県　村田さん

投稿のお約束

一つ、えんぴつで書かない
一つ、郵便番号、住所、氏名を忘れない
一つ、字はなるべく太く、大きく書く
一つ、2枚以上なら1つの封筒にまとめる
一つ、まとめ送りでもそれぞれに住所氏名を
一つ、ランドセルの金具がいつの間にか壊れる
一つ、保健室で注射するときの緊張感は異常

文字ネタ、イラストをメールで送る場合

1通に複数のイラスト、文字ネタを送るのは結構ですが、2MBを越えないように注意。また、イラストは、ハガキの比率を守ったうえで、解像度300dpi以上になるように調整してください。拡張子は、jpgやgifなど、一般的なものでお願いいたします。

宛先

〒160-8326
（株）アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部　もぐら商事係
メールアドレス
games-dokusya@ml.asciimw.jp

次回予告

夏らしいこと。
海とか。山とか。
海の幸、山の幸とか
あるいは水着とか。

投稿の締切

8月4日(金)

今月の1枚　HONOUR & BLOOD/TANK

漢、アルジー・ワードにむせび泣け！
電撃メタル本番前

唯一無二の孤高の存在。そんな表現がピッタリな玄人受けバンド。ノイジーなリフと漢気たっぷりの哀愁メロディが他を圧倒する。スラッシュメタルのルーツの1つといえるだろう。



■今回のレビュアー

not	今月、引っ越しました。新生活スタートでドキドキしてます。心機一転、やるぜ！
RYU	真の漢は虚勢を張らない。強いだけが漢じゃない。TANKを聴くと泣けてくるなあ〜。
ARATANK	ラットの新作がよすぎて感涙。TANKもまたアルジーでやってくんないかなぁ〜〜！

INDEX

01_The War Drags Ever On
02_When Hell Freezes Over
03_Honour And Blood
04_Chain Of Fools
05_W.M.L.A.
06_Too Tired To Wait For Love
07_Kill

発売年：1984年

not
轟音と哀愁は共生できるのだった

正直、MOTORHEADの弟分的存在だったデビュー時。なら、兄貴を、本物を聴いていたらいいさ、と知ったかぶっていた俺。だから1枚目は持っていなかったし興味もなかった。ところが、本作を友人から薦められて聴いた瞬間から、一気に彼らの虜となる。ひたすらノイジーなリフが満載かと思いきや、渋味たっぷりなアルジーの声、そしてひたすらた叩きつけられる轟音のなか、ふと、ありえないぐらいの哀愁メロディが炸裂。アルジー、兄貴って呼んでいいですか？

RYU
聴けばわかるさ漢の生き様ってヤツが

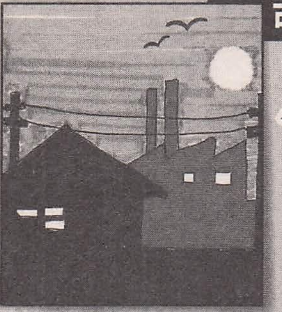
81年のデビュー当時、パンクとメタルの壁を超越したMOTORHEAD直系のサウンドが売りだった彼らも、レーベル移籍、メンバーチェンジのすえ、84年の本作にてTANK流パワーメタルを完成させる。戦う漢の苦悩と悲哀を纏い、そこはかとない大人の色気を発散させるアルジー・ワードのVo、硝煙と土埃の中を突き進むが如き蛮勇なリフ、単純ながらも漢泣きするギターとが一体となり、世の中年メタラーを今なお虜にし続けるマストな1枚。漢なら聴け。そして泣け。

ARATANK
「男」の生き方を教えてくれる大傑作！

「俺たちの勲章」の松田優作、「特捜最前線」のオープニングで煙草をくゆらす藤岡弘。やはり男ならレザーを着るべきなのだ。世界で2番目にデニム＆レザーの似合うバンドの傑作アルバム。01のドラマティックな展開、03と07のギターソロのカッコよさに失禁。全編通じてアルジーの湿り気のある歌声が素晴らしい、まさに男の哀愁メタル。優作もTANKも創作過程で決してモテようとはしていなかった。レザーを着こんで他人に媚びずに生きる。これすなわち男の生き方なり。

W杯の思い出②
実況がちょっと

（前ページから）日本人が主審をしていた試合では、実況そっちのけで審判をほめまくり。確かにいいジャッジをしていたとは思いますが、試合中に何度もする話ではないかなと。まあ、Jリーグ中継も少なく実践の場がないのはわかりますが、もう少しなんとかしてほしかったです。（村田）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲーム懐古録（ノスタルジア）

今号の紹介タイトル
- 『山のぼりゲーム』
- 『Wizardry（ウィザードリィ） Proving Grounds of the Mad Overlord』
- 『ダブルドラゴン』

ゲームを愛する者なら、誰でも子供の頃にハマった思い出のタイトルがあるはずだ。今回は、2人のベテランゲーマーに、熱く語ってもらうことにしよう。

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

30代編 思い出の1本！

エレクトロメカニカルマシン

山のぼりゲーム

稼働日 1981年
メーカー 株式会社こまや　ジャンル ACT？

1981年はこんな時代でした

……主な出来事……
- レーザーディスクプレイヤー発売
- ロス銃撃事件発生
- なめネコが大流行
- 雪見だいふく 新発売
- 「キャプテン翼」連載開始

書いている人
まっつ（写真はアルパカ）
1975年生（昭和50年生）



◀昭和なネタが大好きな編集者。もぐら商事の編集ライターやってます。最近はPS3『デモンズソウル』にハマっている。

ココが魅力!! 登山家を操作して山の頂上を目指そう

僕が子供の頃（1982〜90年くらい）は、ビデオゲームだけでなく、モグラ叩きや腕相撲などのエレメカ（エレクトロメカニカルマシンの略語）もかなり普及していました。なかでも僕の印象に残っているのが、登山家を操作して山の頂上を目指す、『山のぼりゲーム』。操作方法はシンプルで「すすむ」ボタンと「もどる」ボタンの2つのみ。頂上までには、ハチや落石など、数々の難所を抜ける必要があります。制限時間は60秒で、頂上に着くと筐体から景品が出てきます。景品はボンタンアメやココアシガレットなどのお菓子でした。魅力的です（笑）。



ココが魅力!! 無機質なBEEP音が哀愁を誘います

システムを簡単に説明すると、ルーレット式に訪れる災害を、タイミングを見計らって避けて進めばOK。例えば、定期的にハチが襲ってくる場所なら、ハチがいなくなった瞬間に「すすむ」ボタンを連打して切り抜けるという寸法です。登山家の移動や障害物などはすべて電球で表示され、音も無機質なBEEP音だけ。まさにエレメカです。当時小学生だった僕にとってこのゲームは難しく、景品をゲットできたのは数えるほどでした。1プレイ100円なので、全身全霊の集中力を持って挑み、轟沈すること数知れず。友達といっしょに熱中したもんです。



30代編 思い出の1本！

ファミリーコンピュータ

Wizardry I Proving Grounds of the Mad Overlord

発売日 1987年12月22日
メーカー アスキー　ジャンル RPG

1987年はこんな時代でした

……主な出来事……
- 国鉄がJRに
- 竹下登内閣が発足
- 携帯電話が登場
- 江川 卓が引退
- 横綱 双羽黒が廃業
- プールバーが大流行

書いている人
Go！（写真は愛猫）
1974年生（昭和49年生）



◀RPGに関してはかなりのベテランだが、オンラインRPGには腰が引け気味。人見知りする性格なものでして……。

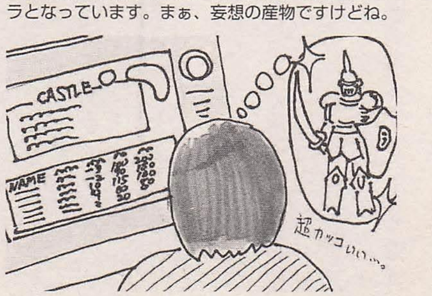
ココが魅力!! シンプルな繰り返し作業が、中毒性を生み出す！

3Dダンジョン RPGの元祖『ウィザードリィ』シリーズ。そのPC版第1作目『Wizardry I Proving grounds of Mad Overlord（以下、ウィザードリィ I）』は、白線のみで構成されたBGMのないダンジョンで、延々と探索と戦闘を繰り返していく極めてシンプルなゲームでした。しかし、そのダンジョンに潜っては戻るという同じ作業の繰り返しが、妙な中毒性を生み出し、これが本作の最大の魅力となっています。なぜそこまでハマっていたのか、自分でも不思議なほど。『テトリス』のような、単純作業にハマるのと同じ感覚なのでしょうか？



ココが魅力!! 数字だけのキャラクターが想像力を掻き立てる！

当時のシリーズのキャラクターは、顔グラフィックどころか、性別の設定すらないシンプルなものでした。しかし名前とステータスの数値でしかないキャラクターだからこそ、想像力を働かせることができたのです。人間の想像力とは偉大なもので、何度も戦いをくぐり抜けていくごとにどんどんイメージが膨らみ、最後には映画やドラマの主人公に負けないくらい、個性的なキャラクターへと育っていくのです。今でもダンジョン系RPGでは、当時のキャラの名前を引用するほど、自分にとって大切なキャラとなっています。まぁ、妄想の産物ですけどね。



俺にも言わせろ！『ダブルドラゴン』

ファミコン版もありますが、僕の思い入れが強いのはアーケード版。ジャッキー・チェンの映画で使われるような打撃音が個人的なツボで、攻撃が決まったときの爽快感が、当時の格闘ゲームのなかでは段違いでした。学校が終わるとすぐに小銭をもって近所の駄菓子屋までいくのが日課。肘打ち攻撃が無敵といっていいくらい強く、1コインで長く遊べたのも、おこずかいの少なかった僕には好都合でした。今でもゲーセンで見つけるとコインを入れてしまうゲームですね。（埼玉県　ムカサさん）



まっつの思い出コラム

デパートといえばオモチャ売り場と屋上

『山のぼりゲーム』の思い出

階段の踊り場にあった魅惑のゲーム

『山のぼりゲーム』との出会いは、たぶんイトー●ーカドー。このデパートの屋上へ続く階段の踊り場にこのゲームはありました。「ピロロロロロロ」と、怖いようなワクワクするような、不思議なBEEP音が殺風景な踊り場に響いていたのを覚えています。並んで描かれた登山家のイラストが、「すすむ」ボタンを押すたびに順々に電球で照らされていき、登山家が歩いているように見える仕組みです。その頃はすでにファミコンで遊んでいたにも関わらず、このアナログチックな仕組みがなぜか魅力的に感じました。1プレイ100円と、当時としてはかなり高い料金でしたが、友達と一緒に何度も挑みました。最難関だったのが、頂上の直前で襲われるカミナリゾーンで、とにかくカミナリのスピードが速い！　というかランダムに一瞬で落ちてくるので、抜け出すタイミングが掴めない。それだけに頂上まで到達したときは、本当に嬉しかったですね。景品のココアシガレットが、いつもよりおいしく感じられたもんです。そういえば、友達が景品のボンタンアメをかじりながらプレイしていたとき、虫歯に被せていた銀歯が抜けたことがありました。落石に当たって叫んだ瞬間に銀歯が抜けた。アレは笑いましたね。

ちなみにこのゲーム、今はFLASHゲームとして、ネット上で遊べるようです。再現度はかなり高いと思うので、興味があるひとは「山のぼりゲーム」で検索してみてはいかがでしょうか。

デパートの思い出

オモチャ売り場とデパートの屋上

『山のぼりゲーム』に限らず、子供時代に遊んだゲームを語るときに避けられないのは、やはりデパートにあったゲームコーナーでしょう。当時、一般的なデパートでゲームが遊べる場所といえば、1つは「オモチャ売り場」、もう1つは「屋上」でした。僕の場合、デパートといえば、イトー●ーカドー、伊●丹など。どれも駅前にあるため家から遠く、あまり頻繁には通えなかったのを覚えています。それだけに休日に母親から「デパート行くわよ」と言われると、テンションが自然に上がったもんです。母親は、デパートに行くとなると鏡の前に座り、ものすごい勢いで化粧をしていました。当時の「みんなのうた」に「パタパタママ」という歌がありましたが、まさにその歌詞を地でいく母。いつしか「口紅を塗った母親＝デパート！」と条件反射的に思い浮ぶほどになっていました。一度、母親の化粧を見て「デパートだー！」と喜んでいたら、大嫌いな歯医者に連れて行かれたでござる、みたいなこともあったっけ。

話がそれましたが、デパートです。まずはオモチャ売り場ですが、僕の場合、ここは主にファミコンソフト（試遊台）がタダで遊べるところという認識でした。ヒモで結ばれたカセットが複数置いてあり、自由にファミコン本体に抜き差しして遊んでいいというスタイル。タダで遊べるということで、当然、試遊台付近にはライバルのクソガキどもがいっぱい寄ってくるわけですが、この場においても学年による力関係が働きます。低学年だった僕は、高学年のプレイを見守ることしかできませんでした。しかもゲームオーバーになると、横で見ていた低学年は、「お前が見てたから死んだんだぞ！」と理不尽な言葉を投げかけられる始末。ひどいときにはコントローラーの取り合いになって、本体が破壊されたこともありました。久々にオモチャ売り場に来たのに、試遊台のブラウン管に「故障中！　なかよく遊んでね！」と貼り紙されていたりして……。でも、そんなエピソードも含め、オモチャ売り場は、僕にとって本当にワクワクする空間でした。ファミコンだけでなく、ゲームウォッチ、プラモデル、超合金、すべてが輝いて見えましたよ。特にクリスマスシーズンに両親と一緒に訪れたときのオモチャ売り場は最高。ジングルベルが流れるなかで、どのオモチャを買ってもらうか選べるんですからね。それはもうメルヘンの世界ですよ！

あの高揚感の前にはディズ●ーランドですら、足元にも及ばない！

あーすみません。とり乱しました。さてデパートのもう1つのメルヘン世界。それは屋上のゲームコーナーです。こちらはオモチャ売り場とは違い、どのゲームも有料。とりあえず母親から小銭を貰わないことには、なにも始まりません。とりあえずデパートに入った直後に「屋上行くからお金ちょうだい」と催促するのがパターンでした。母親も子供預かり所的な感覚だったんでしょうか、気前のいいときは2～300円くらいを、意外とすんなり貰えたりしました。そんな魔法が働くデパートの屋上……。なんという甘美なる場所なのか。今でも思い出しますね、使い込まれてほころびが見えるモグラ叩きのハンマー、乗って動けるパンダ（稲中のアレ）、ゴーカートやチンチン電車、「ガッチャン、ガッチャン」とメダルを吐き出すメダルゲーム。ゲーム単体はそれぞれ本当に質素で、とり立てておもしろいというわけでもなかったですが、それでも幸せな時間を過ごしていたことは間違いありません。まあ、そんな時間も母親の「いつまで遊んでるの、もう帰るわよ」の一言で終わるんですけどね。

この間、たまたま当時遊んでいたデパートに行く機会があり、屋上を覗いてみたのですが、そこはゲームコーナーではなく花屋さんになっていました。もう当時のような場所は少ないでしょうね……。ふと、今の子供達は僕らのような体験をしているのだろうか、と思うことがあります。もしかしたら今の子供達は、僕の世代とは違ったメルヘン世界を体験しているのも？　少し興味がありますね。



Go！の思い出コラム

『ウィザードリィⅠ』とともに過ごした時代

『ウィザードリィⅠ』の思い出

最初の出会いの印象を、FC版が払拭!!

長い歴史と伝統を持つ『ウィザードリィ』シリーズ第1作『Proving grounds of Mad Overlord（狂王の試練場）』との出会いは、もう20年以上も昔のことです。当時すでにシリーズも何本か出ている状態で、初めてのプレイは古くなったPC88版。実はそのときの印象は、あまりいいものではありませんでした。というのも、プレイした人はおわかりと思いますが、ディスクアクセスの頻度が半端じゃなかったのです。戦闘に入るたび、コマンド入力するたび、メッセージが出るたび……。そのあまりの多さと長さに辟易し、途中で投げ出してしまいました。そこで一度はシリーズから遠ざかっていたのですが、そのイメージを大きく変えたのが、かの名作、FC版『ウィザードリィⅠ』だったのです。そしてこの作品と出会ってしまったことが、結果的に本格的にゲームにハマる、記念すべき（!?）第一歩となってしまいました。

さてこのFC版、何が優れていたかというと、ROMであるため読み込みがないことと、十字ボタンとA、Bボタンだけで遊べるという快適な操作性でした。とにかくPC板とは比べ物にならないほどテンポがよく、それが単純作業の中毒性を大幅に高めていたのです。もう1度いいますが、そのスピードは本当に感動モノでした。メッセージを最速にしておくと、戦闘での1ターンが1秒くらいで終わるのです！　一瞬でメッセージが流れ、何が起きたかわからないうちに、勝ってるか死んでるかのどっちかというゲーム展開に、当時はとにかく興奮したものです。もちろん、魅力はそれだけではありません。羽田健太郎氏による耳に残って離れないサウンドや、末弥純氏デザインの先進的なモンスターグラフィックなど、サウンドとグラフィック面でも大幅に進化（当時としては）していたのです。モンスターのビジュアルが強化された反面、キャラクターのビジュアルはなく、相変わらず想像力に頼らざるを得ない点も、逆にいい効果になっていました。

ゲームスピードの速さが仇になることも!!

ただ一方で、そのスピードが原因で、キャラクターの死に対してシビアになっている部分もありました。このゲームはキャラクターが死に、何度か蘇生に失敗すると、「ロスト」となり、データそのものを削除されてしまうという厳しいシステムだったのです。今のRPGでは考えられないと思いますが、当時は苦労して育て上げたレベル1000のキャラクターでも、ロストすれば容赦なく強制削除されていました。しかも何か行動するごとに強制セーブされてしまうので、すぐにリセットしてもとり返しのつかないことが多かったのです。それでもPC版なら、最悪データのバックアップを取ることで回避できたのですが、FCだとそうもいきません。ROMだと一瞬でセーブされてしまうので、まずリセットは間に合わないのです。キャラクターの死が、本当に怖かったものです。それにこのゲーム、レベル1000だろうが2000だろうが、死ぬときはアッサリ死ぬんです。初めていく階層や、初めて出会う敵との戦いは、どんなに強くなっても緊張したものです。実際レベル400を超えたキャラクターを不注意でロストさせてしまったときは、凄まじい喪失感を味わいました。たかがゲームでなんて思うでしょうが、アニメやドラマで好きな登場人物が死んでしまったような感覚と同じですよ。しばらくはゲーム画面を見る気も失せるのですが、不思議なことに1日もすればまたやり始めていましたね。ちなみにターボファイルという周辺機器があれば、データのバックアップを取れます。これは、ちゃんと認可された公式の製品で、FC版『ウィザードリィⅠ』ではその後のシリーズにデータを移すときにも使用されました。個人的には邪道かなと思ったので最初は使っていなかったのですが、続編『Legacy of Lylgamyn（リルガミンの遺産）』に移行する際に使い、あまりの便利さにそのまま愛用するようになりました。これは今でもベスト周辺機器だったと思ってます。実質『ウィザードリィ』専用となってましたが。

そんなこんなで完全に本作の虜になってしまった私は、その後延々とこの『ウィザードリィⅠ』のみを遊び続けることになるのでした。おかげでシナリオ1のマップなら、今でもマップなしで歩き回れるほどになってしまいましたよ！

攻略はシンプル。そしてエンディングからが本番！

最後に、ついでなので攻略（？）もしておきましょう。クリアまでのチャートは、①エレベータで地下4階に行く→②コントロールルームで戦闘し、ブルーリボンを入手→③もう一方のエレベータで地下9階へ行く→④シュートで地下10階へ行く→⑤ワードナ倒す。以上です。クリアレベルは13～15くらい。まぁブルーリボンさえ手に入れば、以降は10階で1回戦闘して帰るを繰り返すだけでレベルは上がりますので、5～9階は特に探索する必要はありません。実際は、ワードナを倒したあとが本番なんですけどね。あとは、レベルを上げたいとか、レアアイテムが欲しいとか、自分の欲望のおもむくままにプレイしていくだけです。攻略はシンプルでも、たくさんい想像力を持ってプレイすることで、1年以上も遊び続けることができました。そう考えると、かなりコストパフォーマンスに優れた作品だったといえますね！

ゲームの思い出を募集中！

ゲエム懐古録では、アナタの少年・少女時代に起こったゲームまつわる、とっておきのエピソードを募集中です。ハガキによる投稿のほか、メールでも募集しているのでお気軽にどうぞ！（文字数は100文字程度を目安にしていますが、制限は設定していません。編集部で文章の一部を修正することがあります）

【ハガキ】〒160-8326 アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「ゲエム懐古録」係まで。【メールアドレス】「games-dokusya@ml.asciimw.jp」まで。

ゲームス×コラムス

久保内さんの『ラブプラス＋』のコラムはP.230の「NO GAME, NO LIFE」でも読めますよ！

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行プロフィール　アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。現在、モバゲー内アドベンチャーカテゴリ「恋コレ！」内で初ゲームシナリオ『春街ロンド』が公開中。超がんばって書いたよ！

■ミッション・凜子LLを手に入れろ！

デジタル系雑誌にとどまらず、テレビ情報誌や一般誌の表紙まで席巻した、『ラブプラス＋』の3人娘達。

思えば、昨年の初代『ラブプラス』の発売当時は筆者も初めての彼女である凜子の登場に浮かれて近場の公園にデートに行ったり、リアル妻子持ちが恥ずかしそうに「家じゃ『ラブプラス』プレイできないですよ、嫁さんが怖くて……」なんていう言葉に対して「お前、ちょっと表に出ろ。寧々さんに申し訳ないと思わないのか！」とケンカ腰になったりと、少々常軌を逸した行動に出ていたモノです。でも、ホラ、今やお付き合いして1年経過したラブラブカップルじゃないですか。『ラブプラス＋』の力を借りなくても、慌てる必要はない。

とまあ、『ラブプラス＋』のリリース情報が出始めた当時は余裕ぶっこいていた筆者ですが、「なんと、お泊まり旅行が!?」の情報が耳に入ったとたん、あっさり仕事が手につかなくなった。とりあえず熱海の旅行ガイドを取り寄せ脳内で『ラブプラス＋』発売後のプレイ準備運動に興じていた。

そこに、凜子のイラストがバキッと本体に印刷されたNintendo DSi LLの特別バージョンリリースの情報を入手。コナミ公式ホームページでの予約申し込み当日には2時間前からスタンバイ。俺はこの戦いに勝つ！　と意気込んでいたら、アレレ？　3分前からまったく繋がりませんよ……？

気を取り直して、今流行のTwitterでありとあらゆる電機量販店、ゲームソフト通販サイトのアカウントを登録し予約情報が投稿されると同時にサイトにアクセス！

が、すべて数分以内にあっさりと完売御礼で筆者の手に触れる前に在庫が蒸発していった。さらにアキバ在住なのをいいことに予約受付店舗を見つけるやすぐに並んでみたりもしたものの、店の前に百人以上並んだあげく雨に降られ、入荷数は数個なのでくじ引きという超高難度ぶり。当然ハズレまくりだ。

雨に濡れながら、ハズレ券を握りしめ昨年の『ラブプラスクリスマスケーキ』の争奪戦に5分差で負けた自分を思い出し、「結局、自分は負け組なのか……。二次元でも!?」と二重三重の絶望感にうちひしがれていると、同じく焦躁したメガネの男が尋ねてきた。

「久保内さん、アンタはまだいいよ！　凜子は所詮二番人気でしょ！　ウチの寧々さんなんか一番人気ですから大変で大変で！」

いきなり俺の凜子を下に見た発言で、ムッとしたものの、彼の顔は真剣そのもの。「ボクなんて、寧々さんと結婚式まで挙げたのに、手に入らないなんて絶対おかしいですよ！」

実は彼、本当に姉ヶ崎寧々さんとの結婚式をおこない、その模様をストリーミングネット中継し、ニュースメディアに報道された男で、名前をSAL9000という。彼の"二次元と結婚"したニュースは世界中を駆けめぐり、なんとアメリカのCNNニュースでも採り挙げられるという、ある意味「クールジャパン」を体現したような人間なのだ。「わかりました。発売日に、ボクはすべてを賭けます」

■不眠不休で愛を確かめろ！

ついに発売日。彼が行列に選んだのはアキバや渋谷などの都心ではなく、千葉県国道沿いのゲームチェーン。地図に系列店やその他の店のチェックを入れ、深夜2時過ぎから行動開始。愛車を駆り県内のめぼしい店をすべて下見していき、行列者はないか、入荷しそうかなどを順次チェック。そして、ガラス越しに愛しの寧々さんの限定版が入荷している店舗を発見！　深夜の国道沿いでたった1人、朝10時まで7時間三角座りで待つ彼。そして、同じ会社の同僚に発見される彼。それでもめげずに見事に限定版をゲットすると、県内をまたもや爆走。凜子限定版まで入手したのだ。今、筆者が持っている限定版の凜子は、彼の奮闘によって手に入れたもの。

ところで彼は、その後弊社で数時間仮眠すると、「じゃ俺『クドわふたー』買ってくるんで！　わふー！」とまたしても深夜販売に突入。あの、それって浮気じゃ……？　という言葉をグッと飲み込んで見送った。

話はそれだけで終わらない。彼は戦果である『ラブプラス＋』と『クドわふたー』を手に帰宅せずにそのままディズニーランドに直行！　NEW寧々さんとのデートの模様を撮影したデータを送ってくれました。ええと、スゲエぜ！　わふー！

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール　考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

東方Project③……ゲームの世界観

今回は東方Projectの舞台と世界観についてお話ししましょう。「世界観」という言葉はよく話題に上りますが、その言葉が何を指すのかを曖昧にしたまま語り合っていることが多かったりします。

「あのゲームの世界観いいよね！」

「えっ、ファンタジーってありきたりじゃない？」

……こんな齟齬のある会話を、ゲーム好きなら一度は経験したことがあるはずです。ここで言う世界観とは何なのか？　少し考えてみましょう。

【西洋風ファンタジー / 和風 / SF風 / 中国風 / 現代風 / メルヘン / ホラー……】

いずれも語尾に「～な世界観」を付け加えて語られたりしますね。しかし、世界観というのは、作品世界に存在する独特のルールや価値観などを踏まえて語るべきもの。上に挙げたものはすべて「ジャンル」に過ぎず、決して世界観ではありません。

王道の『ドラクエ』と、クリスタルやSF的要素を取り入れた『FF』を眺めれば、同じ西洋風ファンタジーでもこの2作品が異なる世界観を持っていることは明らかです。

さて、東方の世界観とはどういったものでしょうか。昔の日本を思わせる架空世界・幻想郷、そこにある博麗神社と巫女・博麗霊夢――上記のジャンルで言えば和風に該当します。一方で『東方紅魔郷』という作品を見ればわかるとおり、中国風の設定を持つ紅美鈴や、西洋風の吸血鬼・スカーレット姉妹などが登場するため、一概に和風と言い切ることもできません。あえて言うなら和洋折衷ですが、東方にはもっと大事なポイントがあります。

私は前回、「幻想郷は私たちが住む世界から失われたものが多数現存する架空世界」であり、「おおらかで、あらゆるものを容認する世界」であると述べました。これが東方の世界観の核であると考えます。

そこには現代人が忘れ去った、あるいは興味を失った事柄も数多く織り込まれています。雛祭りの原義である流し雛、陰陽道、和歌、信仰、日本古来の妖怪達。竹取物語などの古典を下敷きにしたバックストーリーもそこに関連づけていいでしょう。原作者のZUNさんは、4Gamer.netのインタビューで次のように語っています。

東方がシューティングで、オリジナルで、日本をテーマにしてるのは、自分の中では自慢だったりします。典型的な日本のゲームにして、「これは日本で作ってるよ」ってイメージを打ち出して、しかも遊ぶ人を選ぶ弾幕シューティングをわざわざ作っているというのは、うちのサークルの自慢です。自分しかいないサークルですけど。（http://www.4gamer.net/specials/shanghai_alice/zone_d.shtmlより引用）

かつて、ゲームや漫画といった分野ではとかく西洋的な要素に人気が偏りがちでした。しかし東方の根底にあるのはあくまでも「日本」なのです。日本では妖怪ブームや伝奇ブームが何度か起こっていますが、現代の若者に再びそのムーブメントを起こしたのは東方と言っても過言ではないかもしれません。作者のZUNさんは日本が好きなのだと思います。そして東方に触れたプレイヤー達も日本に興味を持つようになっている。これまでは見向きもしなかった神社や仏閣に好んで足を運ぶようになった東方ファンがいるように――。東方をきっかけにして「日本には昔から魅力的な伝承や思想が数多くあったのだ」という事実を知ったファンは多いです。

昨今、週刊少年ジャンプ（集英社）で人気を博している椎橋寛さんの「ぬらりひょんの孫」も、日本の妖怪をしっかりと調査したうえで少年漫画としてのアレンジを加えている作品です。アレンジの内容も妖怪の本質を上手く突いたものになっており、決して思いつきで描かれたものではありません。綿密な調査と確かな計算に基づく、日本を題材にした創作――これは東方と相通じるものがあります。

架空の要素だけでなく、現実の要素をアレンジして世界を形作っている東方。そこにはゲームと現実の相互作用があり、プレイヤーの心を刺激し続けています。

次回は音楽について書いてみたいと思います。

電撃ゲームス

ユーザーWebアンケート

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインで御回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまの御意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまとも御一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についても御意見をお寄せください。

第11回のアンケートテーマ

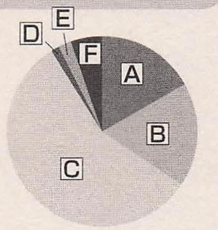
ゲームの購入場所や金額について

今回は、ゲームの購入場所や購入金額について質問させていただきました。店頭、ネット通販、ダウンロードと購入方法はさまざまですが、いったいどこで、いくらくらい使用しているのでしょうか？
(回答総数：404／アンケート調査期間：7月2日〜7月10日)

Q1 ゲームソフトを主にどこで購入していますか？

回答数

- A ゲームショップ……68票
- B 大手量販店……72票
- C Amazon.co.jpなどのネット通販……229票
- D ゲームショップの直販サイト…5票
- E メーカーの直販サイト……9票
- F その他……21票

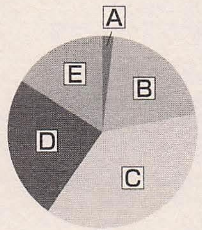


約57%のユーザーが、Amazon.co.jpなどのネット通販でゲームソフトを購入している。その理由としては「安いから」「便利だから」という意見が多かったが、「買いに行く時間がないので」「予約して確実に入手するため」「発売日を気にしなくていいから」「大きな限定版を持って帰る必要がないから」など、ほかにも納得できる意見があった。今後もネット通販で購入する頻度は増えていくと思われる。ちなみにゲームショップや大手量販店で購入する理由としては「直接手に取れて、どのようなものか確かめられるから」「ポイントが貯まるから」「特典が付くから」「店頭で買う行為が楽しく感じるから」などがあげられた。

Q2 2010年1月〜6月までに、何本のゲームソフトを購入しましたか？

回答数

- A 0本……8票
- B 1〜2本……81票
- C 3〜5本……153票
- D 6〜10本……97票
- E 10本以上……65票

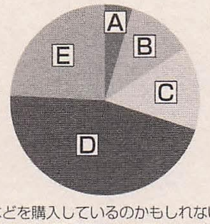


この6カ月間で購入したゲーム本数を聞いてみると、最も多かったのが「3〜5本」で約38%を占めた。1カ月か2カ月で1本のゲームを遊んでいる計算となる。続いて「6〜10本」が約24%、「1〜2本」が20%となっている。10本以上購入しているユーザーも約16%おり、1カ月で約2本以上のゲームソフトを遊んでいることになる。ソフトの合計購入額が気になるが、そのことについては次の質問を見てみよう。

Q3 1カ月間で、ゲームソフトの購入に使う金額はいくらくらいですか？

回答数

- A ¥20,000以上……20票
- B ¥15,000〜¥20,000未満……45票
- C ¥10,000〜¥15,000未満……57票
- D ¥5,000〜¥10,000未満…185票
- E ¥5,000未満……97票

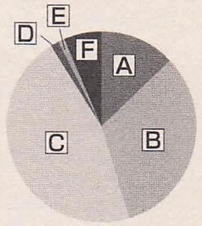


1カ月でソフトの購入に使う金額を聞くと、最も多かった回答は「¥5,000〜¥10,000」で約46%を占めている。ゲームソフトの価格から考えて、1カ月でだいたい1〜2本のソフトを購入しているとみていいだろう。2番目に多かった回答は「¥5,000未満」。比較的低価格なDS用ソフト、PSP用ソフト、セール品などを購入しているのかもしれない。¥10,000未満で区切ると約70%と、大半を占めるようになる。一方で¥10,000以上使用するユーザーも約30%おり、CDや特製グッズなどが付いた高価な限定版を購入したり、何本も購入したりするヘビーユーザーはまだまだ多い、ということなのだろう。

Q4 ゲームをダウンロード販売サービスで購入したことがありますか？

回答数

- A よく購入している……52票
- B たまに購入する……132票
- C 購入したことはないが存在は知っている……185票
- D ダウンロード販売の存在を知らない……5票
- E インターネット環境がない…5票
- F 興味がない……25票

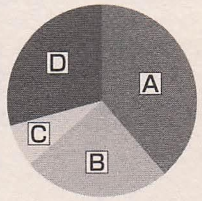


PSP（PlayStation Network）やXbox 360（Xbox LIVEマーケットプレイス）などのダウンロード販売サービスでゲームソフトを購入したことがあるか、ということについて質問。「よく購入している」「たまに購入している」という回答を合計すると約46%となり、かなり浸透しているといえるだろう。「購入したことはないが存在は知っている」という潜在的なユーザーも約46%いるので、今後も利用者の割合は増えていくものと思われる。

Q5 パッケージ販売とダウンロード販売では、どちらが主流になってほしいですか？

回答数

- A パッケージ販売(店頭販売)…157票
- B パッケージ販売(ネット通販)…101票
- C ダウンロード販売……29票
- D どちらともいえない……117票



パッケージが手元に残るパッケージ販売を推す声は、店頭販売とネット通販を合わせると約64%にもなる。一方、すぐに購入が可能なダウンロード販売を推す声は7%と少数。パッケージが手元に残らないことに加え、クレジットカードが必要な点などで敷居の高さを感じることが理由だろうか。

ゲームの販売形式に関する意見はありますか？

徐々に購入形態として浸透しているダウンロード販売について、肯定意見を抜き出してみると「パッケージ販売より料金が安いのは魅力」「売り切れがないのはよい」「昔のゲームが遊べたり、追加のコンテンツがあるのは嬉しい」「メモリに何本も入れて、外出先でたくさん遊べるのがよい」などがあった。

一方で「常に定価販売なので、高くつくイメージがある」「購入の手続き方法が面倒だし、ダウンロードを待っているのが嫌」「店舗特典のようなものがない」という否定意見もある。

今後の要望については「一定期間経過したら安くしてほしい」「PSP Goを持っているので、すべてのソフトをダウンロード販売してほしい」「誤ってデータを消去してしまったときは、再度購入しなくてもダウンロードできるようにしてほしい」「パッケージ版より、もっと価格を安くしてほしい」「ダウンロード版でも、パッケージ版のように限定品を付けてほしい」「データを違う本体に移せるようにしてほしい」などがあった。

これまで主流だったパッケージ販売については「キャラクター物などパッケージやマニュアルにも商品価値があるゲームは、パッケージ販売のままにしてほしい」「ダウンロード販売と共存してほしい」「説明書を読みながらプレイしたいので、パッケージ販売のほうがよい」「パッケージのほうが“買った”という喜びが大きい」という意見があった。ダウンロード販売とパッケージ販売にはそれぞれ利点があるので、ユーザーの要望を取り入れながら改善し、共存していくのが理想的だろう。

パッケージへのこだわりはまだまだ強い？

電撃オンライン上でのリサーチである以上、ネット通販の利用率は高めであることが想像できましたが、思った以上の結果でした。おそらく、ふと店に立ち寄ってゲームを買うライトなゲームファンよりも、情報収集に熱心で「このゲームが欲しい！」と強く思うコアなゲームファンほど、利用率は高くなっていくのかもしれません。一方のダウンロード販売については、認知度が高くなりつつある一方で、音楽などと比較すると、まだパッケージに対するこだわりを持つ人が多い印象。自分もそうですが、やはり「モノ」が手元にある安心感・満足感は重要ということでしょうか。今後ダウンロード専売タイトルなど増えてくるにつれ、どのくらいまで浸透していくかが興味深いところです。なお購入頻度については、1つのソフトのプレイ時間の長さも影響していると思われます。

(電撃ゲームス編集長／千木良章)

次回のアンケートは？

次回のWebアンケートのテーマは「続編タイトル」についてです。遊びたいと思う続編タイトルや、続編展開自体の賛否などについてお聞かせください。アンケートは電撃オンライン（http://news.dengeki.com/）上で、7月下旬〜8月上旬にかけて公開いたしますので、よろしくお願いします。

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.11

右のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.179を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中1 ③中2 ④中3 ⑤高1 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学・大学院生 ⑩予備校生・浪人 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知 ②書店 ③電撃ゲームス編集部ブログ ④その他のインターネット ⑤イベント ⑥街頭広告などの宣伝物 ⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか。
①絶対に買う ②おそらく買う ③まだわからない ④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか。目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる ②少し高い ③ふつう ④ちょっとお得 ⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお書きください。
①電撃PlayStation ②デンゲキニンテンドーDS ③電撃アーケードゲーム ④電撃応王 ⑤電撃黒応王 ⑥電撃Girl's Style ⑦電撃G'sマガジン ⑧週刊ファミ通 ⑨ファミ通Xbox 360 ⑩ファミ通DS＋Wii ⑪ファミ通WaveDVD ⑫月刊アルカディア ⑬ゲーマガ ⑭Vジャンプ ⑮ゲームジャパン ⑯NINTENDO DREAM ⑰週刊アスキー ⑱その他（雑誌名でお答えください）

12 今号の付録「Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SUMMER」はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった ②おもしろかった ③ふつう ④あまりおもしろくなかった ⑤つまらなかった

13 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか。3つまでお答えください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介しているタイトルの数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している ②接続していない

17 持っているハードの中で最もプレイしているものは何ですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む） ②Wii ③プレイステーション3 ④プレイステーション2 ⑤PSP ⑥Xbox 360 ⑦iPod touch もしくはiPhone ⑧パソコン ⑨携帯電話 ⑩その他

18 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのようなゲームをプレイしていますか。ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている ②ときどきプレイしている ③プレイしていない

21 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 22のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友達の情報 ⑧インターネットの情報 ⑨その他

24 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしていない ⑥インターネットの情報 ⑦その他

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.260-263の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報 ②攻略情報 ③新作と攻略の両方の情報 ④情報を得ていない ⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある ②ない

29 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか。3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル ②オンラインゲーム ③ゲームのオンライン要素 ④ハードごとのオンラインサービス ⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴 ⑥カスタムテーマ・壁紙 ⑦一般的なインターネットコンテンツ ⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【巻頭インタビュー】支倉千代丸氏
②【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 3rd
③【電撃モンハン組合】モンハン日記 ぽかぽかアイルー村
④【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 2nd G
⑤【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
⑥【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
⑦【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
⑧【企画】ゲーム攻略本の過去・現在・未来
⑨【特集】GUNPLA NEW GENERATION モデリングの進化と未来
⑩【特集】SQUARE ENIX Re:birth 生まれ変わる世界
⑪【特集】Nitroplus NEXT!
⑫【企画】Kinectから見えるゲームの新たな世界
⑬【特集】タクティクスオウガ 運命の輪
⑭【連載】フロントミッション エボルヴ
⑮【連載】Solatorobo ～それからCODAへ～
⑯【企画】ニンテンドー3DSの挑戦は僕らのゲーム観を変えるか
⑰【NO GAME,NO LIFE】ニーア レプリカント／ゲシュタルト
⑱【今遊べる】戦国BASARA3
⑲【今遊べる】LAST RANKER（ラストランカー）
⑳【今遊べる】ゴースト トリック
㉑【今遊べる】ゼノブレイド
㉒【今遊べる】コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
㉓【今遊べる】撃たれ道
㉔【今遊べる】METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
㉕【今遊べる】ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～
㉖【今遊べる】セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～
㉗【今遊べる】初音ミク -Project DIVA- 2nd
㉘【今遊べる】フェイト／エクストラ
㉙【今遊べる】LOST PLANET 2（ロスト プラネット 2）
㉚【今遊べる】イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
㉛【今遊べる】エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と運命の大地～
㉜【今遊べる】ドラゴンクエストIX 星空の守り人
㉝【今遊べる】ファイナルファンタジーXI
㉞【企画】まだまだなんか気になる EXTREME EDGES
㉟【企画】山手線ぶ・ら・り 途中下車の旅
㊱【連載】Pの奇蹟
㊲【連載】無双列伝
㊳【連載】諸国漫遊旅企画 戦国城めぐり
㊴【連載】電撃サガ・アーカイブ
㊵【連載】DRF 電撃レーシングファクトリー
㊶【連載】カラーほうる
㊷【連載】初台ゲームほうる
㊸【連載】もぐら商事
㊹【連載】ゲエム懐古録
㊺【連載】ゲームス×コラムス
㊻【連載】Webアンケート
㊼【付録】DREAM C CLUB ZERO（ドリームクラブ ゼロ）特製しおり
㊽【NO GAME,NO LIFE】トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～
㊾【もうすぐ】Another Century's Episode:R（アナザーセンチュリーズエピソード：R）
㊿【もうすぐ】テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）
(51)【もうすぐ】俺たちのサバゲー VERSUS
(52)【もうすぐ】ハートキャッチプリキュア！ おしゃれコレクション
(53)【もうすぐ】コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー
(54)【NO GAME,NO LIFE】アラン ウェイク
(55)【まだ先】ロード オブ アルカナ
(56)【まだ先】マインドジャック
(57)【まだ先】デッドライジング2
(58)【まだ先】ゴッドイーター バースト
(59)【まだ先】二ノ国 白き聖灰の女王
(60)【まだ先】トリニティ ジルオール ゼロ
(61)【まだ先】MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds
(62)【まだ先】クウォンタム セオリー
(63)【まだ先】エースコンバットX2 ジョイントアサルト
(64)【まだ先】ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル
(65)【まだ先】大神伝 ～小さき太陽～
(66)【まだ先】英雄伝説 零の軌跡
(67)【まだ先】ドラゴンボール タッグバーサス
(68)【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
(69)【NO GAME,NO LIFE】ラブプラス＋
(70)【News Folder】ホットトピックス
(71)【News Folder】iPhone/iPod touch
(72)【News Folder】ケータイ
(73)【News Folder】Xbox LIVE
(74)【News Folder】PlayStation Network
(75)【News Folder】Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール
(76)【News Folder】電撃PCゲームス
(77)【News Folder】プライスレスゲームガイド
(78)【News Folder】電撃ARCADEゲームス
(79)【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング＋α
(80)【News Folder】ランキング
(81)【News Folder】レビュー
(82)【電撃ゲームスPUSH!】ファイナルファンタジーXIV
(83)【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン
(84)【連載】剣と魔法と学園モノ。3
(85)【付録】Xbox 360 DENGEKI GAMES SELECTION 2010 SUMMER

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

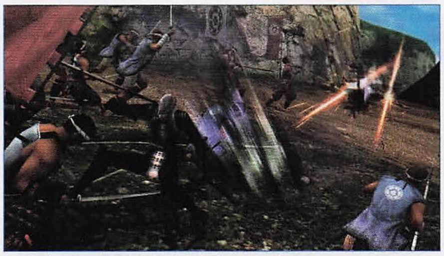
電撃ゲームス Vol.11 PRESENT

応募の決まり 付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。当選者は9月発売予定の電撃ゲームス Vol.13誌上にて発表させていただきます。なお、アンケートのご回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

締切 8月19日 消印有効

1 『戦国BASARA3』
(カプコン)

PS3 Wii



ゲームファンだけでなく、幅広い層に大人気のACT『戦国BASARA3』がついに発売！　戦国を疾風のごとく駆け抜けた戦国武将達の生き様を体験しよう。アンケートハガキの自由欄にPS3版かWii版、どちらか欲しいほうの機種を記入してください。

3名

2 『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)』
(バンダイナムコゲームス)

PSP



本作は外伝的な位置にある『なりきりダンジョン』シリーズながら、『テイルズ オブ ファンタジア』(TOP)の続編にあたる。また、本作の戦闘システムで『TOP』をまるごと遊べる特別バージョン『TOP クロスエディション』も収録。

3名

3 『初音ミク -Project DIVA- 2nd』
(セガ)

PSP



PVを見ているかのような感覚でリズムゲームが遊べる『初音ミク -Project DIVA- 2nd』。「メルト」や「サイハテ」など、初音ミクならではの楽曲が楽しめる。また、今作だけの新作モジュール（コスチューム）も多数の種類が用意されている。

3名

4 スマイレージ 直筆サイン入り「チェキ」



特集企画「ガンプラニュージェネレーション」(P.40)に登場した「スマイレージ」のチェキを4名様に！　希望する女の子の名前を記入のうえ応募してください。なお、当選者様のお名前を記入してもらってから、発送いたします。

4名

5 スマイレージ直筆サイン入り「RG RX-78-2 ガンダム 1/144スケール」
(バンダイ)



特集企画「ガンプラニュージェネレーション」(P.40)に登場した「スマイレージ」の4人のサインが箱に書かれたガンプラ「RG RX-78-2 ガンダム 1/144スケール」をプレゼント！　HGの2倍以上となる部品点数207点で、作り甲斐たっぷり！

1名

6 デジタルフォトフレーム「JF-DPF315K」
(フォースメディア)



1.5インチTFT LCDパネルを3つ搭載したデジタルフォトフレームを1名様にプレゼント。3つの画像を同時に表示できるので、左は写真、真ん中はカレンダー、右は時計、なんて使い方もできる。充電はUSBケーブルをPCとつないで行える。

1名

7 浴室用スピーカー「お風呂まるごとスピーカー」
(フォースメディア)



浴室のドアをスピーカーとして使えるようになる浴室用スピーカーを1名様にプレゼント。浴室外からドアにスピーカー部を取り付け、ドアを振動板として使うことで、オーディオプレーヤーを浴室内に持ち込むことなく音楽が聴ける。

1名

8 iPad用シリコンケース「OZAKI iCoat IC835B」
(リンクスインターナショナル)



7月17日に発売されたiPad用シリコンケース「OZAKI iCoat IC835B」を1名様にプレゼント。約65gと軽量で、ケースを付けたままDockコネクタをそのまま接続できるのが特徴。また、液晶面に貼れる保護フィルムも付属している。

1名

※iPadは付属しません。

電撃ゲームスVol.9 プレゼント当選者 (敬称略)

①『ロスト プラネット 2』
東京都 藤江嘉嗣(PS3)／東京都 山村和也(PS3)／福島県 小椋裕二(Xbox 360)

②「スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL」
和歌山県 大垣内悦子／茨城県 保科文孝／長野県 井出満里奈

③『アラン ウェイク』
広島県 河井正貴／宮崎県 五田美波／大阪府 勝瑞隆志

④『Superstars V8 Racing』
神奈川県 川原裕貴／東京都 北浦暁光／長野県 伊藤優大

⑤『デススマイルズ』&『エスプガルーダII ブラックレーベル』
大阪府 大川内健一／神奈川県 渡辺治佳

⑥「超合金 エヴァンゲリオン -ANIMA- スーパーエヴァンゲリオン」
新潟県 高波宣弘

⑦iPad対応モバイルホルダー「LUXA2 LH0006」
三重県 益川愛

⑧ベセスダ・ソフトワークス特製Tシャツ
岡山県 橋本誠二／兵庫県 藤本香代／埼玉県 土屋知伯……ほか5名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

第17回 電撃大賞

電撃小説大賞／電撃イラスト大賞

一次通過者・作品発表！

電撃小説大賞 一次選考通過 551作品

応募総数4842作品（長編=3181／短編=1661）※同タイトル・同著者の作品がありますが、内容は別のものです。

『利き蜜師』桂和歌／『僕らとサタン』日紫喜央／『まいど審判部です』白河こたろー／『へたれニワトリの飛ばせ方』坂上向／『白い蜘蛛と銀の糸』南忍／『狭界の剣姫』長物守／『田辺さんは落武者っ!』一休P／『僕の空 －the end of the sky－』紅林文怜／『迷い猫と仮面の悪魔』火山旅、／『MMO!』小林甘和／『サルビア』～koto～／『『モッキンバード』ボーイ・ミーツ・ガール』斉藤広志／『電池の超能力者』夢幻夢想／『僕の為の少女』天野星宇／『愛を運ぶ自転車』碧海ひかり／『大江戸エンジェロファニー』こいずみよしみ／『トリニティ』湖月氷高／『トリニティ』湖月氷高 ※／『勘違いな日常』桜瀬ハル／『いつか世界はヤツのもの!』多宇部貞人／『永久の愛とは言わないで』楢谷入眼／『シェパード』晴海まどか／『紫禁城LOVERS』鈴木成／『迷宮』水木梓／『死告人 阿多羅紫紋』五月雨拳人／『現世遊覧飛行』斉藤赤城／『鶏が飛んだ』安岡正博／『月光花』佐倉敦子／『僕と彼女の海賊的生活』那川由英／『世界を越えた僕と時を越えた君』滝川尚喜／『（仮）サウスランドストーリー 魔王について』ふき／『コミュニケーションとその限界に関する一考察』川戸崇志／『妄者の学園 －少女Bの日常的な非日常－』石岡ナツヲ／『CHAOS』荒尾川志貴／『ファンタジック・ユニバース～魔女の惑星～』伊賀悠太郎／『バラユリ珍道中』楽山やくら／『れぷリカ!～Thunderbirds Are Go!!～』四方末成／『プラスチックスカイ』蒼月雄／『『彼』と『彼女』の物語り』愁霖／『黒町恋歌』井沢ラン／『変身ラジオ』若居泰孝／『お便所ベイビー』雷鳥／『家路』寺坂直子／『ツインターボ!!』三原好／『恋愛発展途上 ── 戦後編 ──』高島友里／『雨天の傘は藍色』相木伊織／『夜明け前の物語』第八宇宙速度／『秘密のラーメン』田上翔吾／『釣り人占術師』平島怜奈／『精霊の双眸』凪市有李／『砂上の絆』浅葉なつ／『魚眼レンズ』浅葉なつ／『WWW』OX△／『総統少女にステージを』無銘篤明／『君はママが好き。娘も好き。』安熊田ガイ／『日陰』佐藤裕也／『狐の待つ対岸』刻野要／『蒼穹のオルケストラ』藍沢羽衣／『カサンドラ・エデン』敷浪幾瀬／『渡時過行』いせゆも／『荒野の学芸員～アメリカン・フェイクロア～』羽鳥由姫／『本屋史郎』一田和樹／『終わる世界－A Farewell to Arms－』有馬蒼／『らいおう』久手野数馬／『LINK』キサヤ／『魔王城は六畳一間!』和ヶ原聡司／『ウラニアのエロイカ』古波彰／『ひまわりの夏』漆土龍平／『幻たる影は現となりや』周防燐／『マガゴト～逢魔刻～』白鈴ゆか／『カラフリア』柏原康馬／『アニソン郡 オンガク村』尾先橘音／『平均を脱却する他力本願』相沢健二／『タキナミ古書店』てい たらく／『灰毛猫は説話を跨ぐ』群雲屑星／『DTB』小林遊／『サザンカは嘘に咲く』佐久間キミタカ／『カレードスコープ・オブ・メモリー』紅連／『あるひ 丘の上で』梅木山／『そこまで塩分いりません』みずたまり／『ゼンマイ仕掛けのマキナ』杠一輝／『深緑の救世主』仮鳴悠／『ちばかま!』子子子／『願い叶えますか、友達消しますか？』紺野和佐／『仮面遊戯』晃坂友綺／『双月の楔』石崎順／『あめじす＆』世羅つかさ／『朱色レヴェリ』いおりべゆう／『狐道～純白と金色の抱擁～』周防燐／『自衛隊附属高校のトリガーハッピーな日。』巽月葉／『ヘタレ盗賊★甘味屋小町』藤崎立夏／『トラウマ強盗と四人の患者』浦島隈／『ケータイに虫取り網』山端陽香／『わんだふるらいふっ!』桜詩希／『幽霊十字街』紙原廿楽／『十月の疫病神』マナベスグル／『Kaleido Apocalypse』葉月李平／『園長先生』革酎／『ミュートの声域』第八宇宙速度／『引き継がれるこの世界』西向士／『上空惑星紀行』宵野夏／『少女は荒野で唄う』橘つかさ／『そして勇者は魔王に剣を』慶野由志／『家族になれたら』大野辰夫／『殺戮のウィザード』浅海翔／『並木向かいのカーサ』直井章／『残照のヴィヴァルタ』青柳守佳／『拝啓、お姉さま』奥井久／『ブラック工業の解散!』綿廣行／『宵闇のゲシュタルト』伊瀬右京／『五割一分』清水らくは／『とらベリープ!』浅野明／『河の童の愛の詩』数加村ひろな／『萌崎カルトのインスタント帝王学』黒木レン／『パニック・ノート』釘星春流／『引き籠もり探偵の事件簿』中田カナタ／『黒虹のイスカディオン』但馬荒人／『別れる男～須縁槊也÷5～』輪竹裕理／『探偵失格 大脳界曼陀羅 『愛ト謂ウ病悪ノ罹患、故ニ我々ハ人ヲ殺ス』』中維／『現代恋愛の神話と構造』吉村諦／『この季節が終わるまで』平澤雅／『第二科学部へようこそ!』田中創／『インサイド・ガール』本田一成／『ふらぐ・ぶれいかぁ』黒宮竜之介／『ゼレルの名は眠らない』近江泉美／『みっしょんこんぷりーと ～人類滅亡を阻止せよ!～』黒瀬勇人／『花石網』早川洋／『ソラの星～予知猫の哀れな末路と机上の空論～』岩関多歌雪／『〈総天〉のパワーダイブ』浅野大志／『JOKER』風土雷田／『おちゃらけ!』朽葉屋／『キッス・ガール!』姫川いさら／『パントロジスト』杏野仁麻／『魔法のねっこへようこそ!』季季つむぎゅ／『此岸参り』谷村十二／『左手にデッキブラシ』朱朱／『ポータブルかみさま』葉月ミハル／『Raw Ore』日辻羽己／『ネットゲーマー新井戸』宮ノ順一／『レストギギスの剣』紫合リア／『ネヴァーマインド』岡部辰／『冥界ウォーカー』大橋由希也／『白銀のティアクライス』ウヨウ／『竜の理』浅羽果汁／『ガイコツ撫子』とびきたつや／『時語りの君－Stranger Days－』藤宮風輝／『ミュージック・スクランブル!』東雲庵／『鉱山都市』千里予(仮)／『金津園にいらっしゃいませ!？』岡部瓢六／『エス～Strange Summer School～』日生野世太郎／『スプリングハズカムッ!』西村西／『宵闇のレジナ』坂木ケイジ／『VOICE』井沢ラン／『蒼き闇より』西城美穂／『デュアルテクノーひねくれ男と母想う少女』流大倉匡／『ゴールドブレイカー』椿賀舟／『キセキの守り人』akiel／『関東復興庁除霊局／自走式人形お春改』じぇんじぇん／『不思議先輩ハリケーン』桜花直樹／『いつか家族になれたなら』小野宮大和／『マイネーム・イズ』八重野統摩／『WACS!～We are the SELF DEFENCE GIRLS!～』木下ゆうき／『夜叉に大豆 きーちゃんに自転車』八ツ橋ジュン／『コンサルの才能論』乾昌輝／『リピート・エンド』雪島鷹也／『オーガの財宝』勝鷲／『ハクトウ』鶏那／『車椅子の王子様』三浦水軍／『同志なやつら』三浦水軍／『ネクロフィリア』ウイルス／『トクメイキボウ』小林夕里／『エスペラント×セーラー』紅光雨／『残酷な彼女と死にたがりの私 －自殺、願望。－』ttoto／『空いっぱいに風を吹かせて』中村ゆい／『夜姫と魔法使い』殿先菜生／『ラフ・メイカー』岡崎マサムネ／『MACRO』高木陽平／『ナナシの僕とヤガリの少女』篠崎玲／『葬象掃除人ベアトリカ』那々瀬悠／『ANDANTE』鴉真黒／『佐山西高オカルト部』林金兵衛／『血袋』蝉丸／『赤と緑のあいつら』八夜余白／『スモモ畑の敷き藁の上で』さしじまはじめ／『BLADE＆BULLETS～死神たちの茶番劇』蒼隼大／『Open your cards for the NextGame』ちんすけ／『鳳凰院暁鐘譚歌』西嶋信義／『フルスロット』FoneFars／『典医の女房』仲町六絵／『カミカゼと蒲公英』北条朏仁／『阿頼耶識エクスチェンジ』青柳守佳／『親友は今日も笑う』鶴谷国男／『死払い人』散髪タケロー／『死なない魚』柚木鈴成／『ありあけの月とみるまでに』森下芽衣／『聖母は星を抱いて眠る』藍川竜樹／『今日、私は水をやる』白林透／『さいかいの絵』木内啓／『風の門』K・羽音／『妄想少女の幸福論』長谷川涼／『萌え萌えジャッジ』蒼菜そると／『楠の小間使い』今木目増田／『アンチリテラルの数学』兎月山羊／『わら＊わら』菊池蟻／『プリズナー』桐島玉吾／『アルコスフィアの種』えいちだ／『黒猫奇譚』西原文人／『目を背けよ、全力で走れ』神近ゆう／『Under The Ear』ろん本山／『神宮司琥珀と消失少女』菅谷果実／『黄色い牽牛花』三國青葉／『国家公安委員会特殊課～早熟のストラテジスト～』大矢浩史／『空想科学的社会意義小説 魔法同志コミュっ娘コミュン』境康隆／『人間はただの葦に過ぎない、されど……』天沢柊来／『Code Name はChopin』三國青葉／『あの遥なる月へ』Ar／『青春スキャット』本城きずく／『娘至上主義における弊害とその対策』神山真輝／『鍵は苦しい程、愛を欲する』右月千代／『天使×家族～俺と妹の関係～』水無月ナギサ／『Black Chronicle 青い唄』布川丈嗣／『君と屋上とスケッチブック』芥目茶古／『砂塵－dust－』香宮あい／『リンクリンク』香椎千早／『帝都防空魔法少女』遠野晶／『演劇生徒会!』熾燈煌／『冷たく醒めた月』群崎有仁／『ブラス・ブラスト!』是鐘隆司／『ヒョーガキ!』如月かのと／『木崎君と呼ばないで』長物守／『格闘遊戯』ヒデオ／『黒葛木総合事務所－つづらきそうごうじむしょ－』万葉／『Kなる日々』加納苦無／『地這いの異形』久手野数馬／『幻想楽曲〔不死身の奇想曲〕』疾手のの／『ラズキーストーク 猫と賢人と狩人の矢石』鷲連白東／『素晴らしきこの世界』スイ／『うつくしい星』一ノ倉建人／『よいこな寮長の第十三寮』松本いずみ／『天狗のシワザ!』谷村十二／『スーサイド・ワンダーランド』森城田／『剛腕レジー～漆黒の魔人～』香嶋秀明／『雪のお姫様』喜多南／『美少女清掃員キラキラ☆』喜多南／『ヌルグラファーに告ぐ』キトウアキラカ／『魔法遊園地』羽根川牧人／『鉄道員』瀬戸省吉／『今度はきっと、僕が君に会いに行く。』神林銀／『ミー太郎』紅滴／『花巻幸之助の求愛 ―純愛とストーカーの間―』小波寛明／『じょしじゅう大盛り!』川越忠時／『戦闘警察隊』田中正人／『戦いの舞台』島崎一裕／『魂の航海～sailing～』上見坂樹維／『征竜騎士団物語』後田剛志／『蛍虫の共和制』高山日積／『コードスリンガー』浦健人／『隊長さんと少女の話』透多イグサ／『笛吹き男には金を払え』芹澤範彦／『後ろの正面』日曜馨／『神の眼』花ヶ崎ゆう／『そして彼女は吸血鬼』文塚鎧／『魔法のファーメンター』ヨーコ・ソマティック／『<予言書>と本喰いの悪魔』砂海かなた／『小さな平和にエクソシストを』東原葵／『おおきくて、おまえは光る』尾葉圭／『とおりゃんせ』速川馨／『童貞3号は悲しい歌を唄う～Vs美少女』TEN-JOE／『仏と櫻と屍と』E-K／『浅草夢幻譚 凌雲閣の女』青山紀一郎／『植物連鎖』槇那硯／『赤い道化と逆さまの少女』保篠陽／『Y・M・C・A』『はい、こちら奇跡を呼ぶ活動団体』』園内鬼丸／『聴こえてるよ聖徳太子さん』序名ツイ／『一条雷太は○○である』白野巨人／『月下小話』立花酔鏡／『魔王式日常系 ～滅ぶ世界と恋煩う少女～』黒羽タカアキ／『めびうす』藻野多摩夫／『涅魂狩り 陣内五郎からくり奇譚』風味三郎／『影に潜む獣』椙華粉／『青春ラリアット!!』蝉川タカマル／『エレミア博物誌』加賀秀／『冥宮の女王』堂里美月／『花瓶の少女と花泥棒』まつもとたろう／『竜の空と人間の大地』美浜源八／『ガラクタ狂想曲 あなたの心を夢に見て』雑踏子猫／『鋼鉄漢塾』霧宮時人／『我ら創作物修正部隊』柊遊馬／『Memoir～追憶ノ花～』辿夢龍／『タイ探索/徘徊』不二牧駿／『謡われる世界―繭の蝶は飛べない』辿夢龍／『クリエイティ部』ロータリー松田／『びぃえる!』木地翔太／『葬送のフーガ』北見遼／『バンジョーニ!』常木らくだ／『バンジョーニ!2』常木らくだ／『あんどん』一三三／『アシ奔る』谷村十二／『破天コウ!』藍谷瑛太／『にわとりたまご』宇佐美文香／『ご近所は吸血鬼』平中なごん／『人形は少女の夢をみる』十日いずみ／『アディオス・フューチャー』溝部亜郷／『くだんのけん』佐倉夕日／『晴れときどき嵐』紅雛人／『Eiko』榎柊／『秋名君の場合』北川キリ／『古書店の秘密』凪市有李／『神聖のマリヤ』金澤里史／『迷宮入り探偵五十音姉妹の推理草子ゆげ補正殺人事件』巻仁志／『殺意のタイムカプセル』葉純ゆう／『あざらしのいる街』犬毛／『Dust Must Lust』安藤白悧／『月詠黒兎の覚醒ノート』正道遠理／『永遠のマスティスカ』山田山一／『フェイクアクターズ!』mco／『月と砂』一田和樹／『恩返されボーイの青春』藤田洋／『こかげ』九頭徹也／『お魔ツリ!』日の原裕光／『処女と一角獣』空田大輔／『神の仔羊』蒼井つぐみ／『おねがい執事さん』茜森トーマ／『江戸大乱～蓬莱事件帳～』藤原亨／『首化粧人 三途』いぶしぎん／『Aブルースで行こう!』柳せっかい／『同じ人なら狂わなソンソン!』瀬田直弥／『VS紫式部』雨岡忠治／『二匹のウサギの手の鳴る方へ』半べそ／『ホテル・クエルクス営業中』柴原紫陽／『隣の存在』三ツ目銀哉／『蒼と飛翔艇と赤土の大地』九十九煉太郎／『Between －for all living things－』玄武聡一郎／『騙王』秋目人／『セイヴィア～亡国の空軍将校～』徳山竹ノ穂／『サイダーと僕』椎名愛里／『夢千月』松山硝／『くねくね/よだそう』戒能靖十郎／『命の親』実真房しとみ／『グレイトフル・ライフ』宗浦豊／『ランビエの絞輪』甘鯛朋海／『外れた者と銀色の魔女』まぎー／『Lucky Less』井上裕生／『Paradiso』毅／『林檎と譚檎』一心もしくは心太／『忘れ路の果て』椙山トモヒロ／『エイジレス・ゾーン』八曜菜穂／『ようかいぱにっく』はまやてつや／『娯楽都市』菊日和静／『ホムンクルス成長日記』千葉／『壊魔の高位造形師』藤井てるお／『ケダモノの世代』金子市蔵／『一輪の花束』方舟水衣／『マーチフォーノイズ』雁鐘茶／『タイムシフト・パレード』一宮佳生／『魔法使いはじめました』一口一人／『カミカゼフライトプロジェクト』日向泉昂／『トリプル・ゼロ』桜井咲太郎／『あのメイドさんは俺のことが好きに違いない!』三途之川ワタル／『飛べない鳥は空に救いを求める』成海月椎奈／『スワンテイルズ』祥雲翠／『Green Eyes Forest』早生史吾／『夏の終り』市位晴／『奇譚雲骸、猫又と遭う』徳永優樹／『汝、ジャズ（J's）が為に踊れ』澁谷洋平／『川の向こう、遙か遠く』森崎高生／『カタリナー蘇る死者の王－』夜乃ふくろう／『フジャーマ』形代小祈／『プリンセスプライド』長宗数／『雨の日のアイリス』立川ねはん／『光明のザナドゥ』唐土詩郎／『放火少女の夢騒がし』赤羽太郎／『シュレーディンガーの猫娘－或は量子的ツンデレ理論及びブラックホール萌えー』境康隆／『エレキテルガール＠マイコンピュータ』鬼丸幸太郎／『雀の剣』兎宮直／『ささやかなヒキコモリの顛末』羽柴恭一／『星の司の贈り物』栗田隆喬／『さくら』三井智透／『天使の見る夢、歌う歌』団釈也／『線乱の園と世界の敵』秋間一葉／『七月に還る』森田大介／『ARE YOU HERO？』山本辰則／『妖怪斥・引力』相原啓／『愛と使命と友情と』結城由飛／『ツィノーナ・ガレールー冷たい体－』越智雄大／『合コンに行ったらとんでもないことが起こりました』鷲宮だいじん／『佐藤と僕と橋本さん』矢間田スーコ／『できる本には毒がある』伊良湖大／『十六番目の廻廊』今福素身／『借りたお金の返し方』草之佑人／『夕霧のユウ』墓下翁／『嘘吐き真実き』奇山寄影／『ようこそ喫煙所へ』竹邑貴司／『かみ×ぱに!』櫻井春樹／『オクターブ トリル』水野未魚／『青い硝子壜の中の三月』水野未魚／『天上の音楽』木崎咲季／『黒竜と追放姫』月光ほろほろ／『ネット・ゲーム』もしもくん／『殺生姫をたずねて』幸村ゆう／『モンスターシンドローム』小松和人／『ほーむれすヴァンパイア』東山ゆう／『私の腕におさまるような世界で』山本アオ／『シースルー!？』天羽伊吹清／『空の座』深江碧／『イッコ先生のナイトハイクチルドレン』本村直亀／『宙に舞うは、レテ色』考乱／『アマツウオノネ』岡崎天藍／『美波ヶ浜の『あいうえお』』キミドリ／『王者タカフミJ・K・P!!』入江九夜鳥／『酒瓶の灯』黒栖真名／『実存ゲーム』加藤哲也／『終わらないモノクローム』広瀬珠未／『十九番目の戦乙女と竜殺しの受難』阪井志光／『雪籠の鳥』有代柚維／『処刑台のミルクキャンディ』白月勇督／『火焔の天使』佐々木弘有希／『管理人のののこさん』野坂ナギサ／『パクス・ディアボリカ～イニシャルMに気をつけろ!～』敷島紅円／『月光戯話～The parade of fools～』H・カズユキ／『悠久の空を飛ぶ鴉～エターナル・クロウ～』鈴音ライチ／『カフェ・トレーダーズへようこそ!』渋谷音澄／『影の世界』王河内佑／『ヒトカラ-From the Glass Human Shells-』シオル／『夢の楽屋落ち』柴田宗司朗／『世界消滅一神の消失一』佐藤黒飴／『フロントカバー・レポート』菅響／『右足屋』えのとかこ／『Trunk Junc. ～give me your Promise～』之森未那／『ひきこもりの森～the really tender faily tale～』之森未那／『電子妖精K9ちゃん』鷹匠芳孝／『道化と少女と白木の根』八瀬大樹／『戦国あやかし夜話』御園生はしら／『死者の歌』海棠亮二／『天使といた三日間』種田悠輔／『混沌のサクリファイス』鳶田努／『ヒトガタ』鮎太郎／『憑ク黄泉之剣』釧冬路／『ラブベクトル』南海智／『ロンリー・プラネット』河合慎／『私立明翔学園高等学校特進科!』タクミ／『ミえちゃう彼女とキれる彼』kurogu／『のろわれ』田沢紀／『リアラエンドの魂』月森しずさ／『転職先は時の狭間 ～時空管理局事件録～』齋藤英一郎／『魔法少女と悪の秘密結社と田中さん』鵜羽琉玻／『ループ・ザ・チューズデイ』高取カトリ／『青空かなた!』近江泉美／『アイボリーブラックの進撃』三崎冬生／『足立島の春風』桜岡洋太／『サツキ、天才、非常識!』久保塵／『ほろろワイズ・チッカー』時田脩司／『少女はソラリスの名の下で』杉山宙／『ある化け物』今葷倍正弥／『せんなみ』泉谷一樹／『ミニチュア・ガーデン』新倉秋宏／『うつくしい騎士団長と踊る騎士団』みなみとりゅうい／『アルスマグナの戦闘員』和泉弐式／『えんまさん、あないもう～閻魔笑談』日野裕太郎／『黄昏の天変使い』urutoraman／『Placebo』斎藤きあ／『彼女のコドク』霧崎雀／『雷神とナマズ姫～ナマズ姫の婚活～』和田かまり／『表象文化ハンバーグ論』和尚秀明／『魔法使いと妹と』千榊清葉／『ガンでれ!』成鎌真夜／『血まみれ電車と私の大好きな友達』安堂ねい／『風に舞うは、青き衣と碧き血』鋼雅暁／『シンデレラエース』坂下明信／『死せる森の神々』諫坂漂禄／『私達の物語』珠井東風／『美しい紐』岩倉優／『懐中少女と僕の道』谷口正宗／『少年オオトカゲ ―うるさい蝶とあくびする竜―』春夏冬／『アストラルアート』大森藤ノ／『DPの少年～王殺しのカシアス＝パープル～』頑迷固陋朴念仁／『とある一家の物語』大根／『ウィザード・クラフト』S－Y／『妹が全裸で歩き回ってます』広尾弘秀／『荒ぶるゴミに潔癖症』杜屋幹／『ギフテッド』二丸修一／『Quality of Life』長瀬憂／『風切りのルーチェ』小瀬洋一／『オニとサトリのエンゲージ～投票率、算出不能～』坂口三文／『WORLD[S]～似たもの同士の物語～』犬飼いるか／『赤い狐と狸の縁』中川新／『肺魚陸に上がる』中田明／『怨人一オニー』倉永さな／『アルミニウムは重力の影響を受けない』無何有野渺／『アンドロイドの探しもの』行田尚希／『回る 回る 運命の輪 回る』波乃歌／『魔女さまの言うとおり』倉田真之介／『双子の島』江本行／『弱虫な狼の話＃第一三七三改訂版』九丘望／『ヘルズ』広瀬はるか／『エビル』金眼利夜／『秘密結社が滅んだ後で』東条太郎丸／『いとしのジェリー』並木和博／『メモリアルゴースト』水／『嘘月』高橋和哉／『過剰評価は落ち着かない』ナカヒデ／『ベイサイドフロンティア』春川夕陽／『カインとアベル』霧海霧／『フェルナンデスの家』逢坂冬馬／『アイドライジング!』広沢サカキ／『金砂の花、蒼穹の青、』文月輝／『敗北と勝利の狭間にて』ソウソウ／『職業勇者サルア・』かしこい犬／『貴婦人と一角獣』田中渉辺／『いのちくれない華盗人』桜木祐／『勇者ですが、何か？』永伊とも／『純情鬼の恋物語』鈴木健仁／『宇宙は広いし時間はほとんど無限だよ』底野又底／『魔都の姫と宝石箱の妖精』藤原平城／『脆弱物チョーク』浜里杉之／『蛇と姫』コキュウ／『音色プリズム』藤堂かのこ／『マドイの追憶』曽山えく／『『異邦人』ラプソディ』新木実雨／『蟻の星のレター』泉貴大／『Daisy Bell』葉上露／『ダンボールに入った吸血鬼を拾得した懸案について』まる太／『宇宙に開く花』和里かりん／『D－side』森文一／『哀しみのロザリオ』遠藤賢治／『白いカラス』八谷巡／『兄妹の想い』コノハ／『ミガカぬカガミ』ツクル／『さよならさんかく おばけは消えた』古都藍／『君は『泣くな』と手を伸ばし』瀬愁／『透視男』上田晄暉／『神を喰らう少年と神に祈る少女』西ノ原ッパ／『死体に花を咲かせましょう』若狭拓海／『前略、妹君をどうにかしてください』河内一葉／『シルコデイズ』瑚島はる／『シロクロネクロ』多宇部貞人／『変身!激突!連歌!!鳥!？』泊重樹／『砂海を走るハル』芹坂辰丸／『女王はイルカの声を聞く』入江戸亮太／『ant.』sally／『調律師と時計塔は世界をつくる』一心もしくは心太／『ハピネス』五十嵐初陽／『天然少女』野村勇輔／『グズな国じゃの!ここではだね、同じ場所にとどまるだけで、もう必死で走らなきゃいけないんだよ。そしてどっかよそに行くつもりなら、せめてその倍の早さで走らないとね!』漣たきをん／『心の補修屋さん』漠海／『△＋△＝◪』西条朗／『てんぷれ～天使からのおくりもの～』鞠村環／『ノイジィ・サマー・デュプレックス』倉田ミチル／『イエローテープ』藤並茅穂／『戦え! 超戦隊グランレンジャー』猪野志士／『ほうむれす!』猪野志士

電撃イラスト大賞 一次選考通過 38作品

応募総数 562作品

青柳アキラ／稲穂みなと／舘津テト／中野多英子／柑風／おのまる／真早／あまどれあさ／富岡二郎／ふうりん／川端優紀／竜徹／白酢／十姉妹／伊武もいな／夏名譲／小江由華／ザブネコ／宮本竜馬／村松加奈子／青木茉梨／ask／piah／國分辰裕／宣教師ゴンドルフ／武田桃子／茶ちえ／割樫カト／水龍敬／スケコツ／なしえ／田頭望／稲嶺暢子／梨々子／Aco／南波采江／松井明日香／山口南



角コミの夏コミ。
角★コミ
角川グループコミック祭
2010夏

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る「時間ドロボウなゲーム」

CASE. 9

やり込み要素を盛り込んだ注目作『トトリのアトリエ』。練り込まれたシステムや見逃せない萌え要素の片鱗を、おやぢライターが熱く語ります。



トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

●PS3 ●発売中（2010年6月24日発売）
●ガスト ●RPG（新約錬金術RPG）
●通常版：￥7,140(税込)／プレミアムボックス：￥10,290(税込)

ガストの『アトリエ』シリーズ最新作。行方不明の母親を捜す少女トトリが、師匠直伝の錬金術を駆使して冒険を繰り広げる。人気作『ロロナのアトリエ』のキャラも多数登場する続編。

個性的なキャラクターが織りなす ハマリ度抜群のアトリエライフ

前作にも増して忠実に再現された〝メル絵〟のクオリティは圧巻

みなさんは、岸田メルという人気イラストレーターをご存じだろうか？ ライトノベルの挿絵を中心に活躍して、昨年はTVアニメ「ソ・ラ・ノ・ヲ・ト」でキャラクター原案も手掛けた人物だ。氏の作品は精緻な描き込みと、水彩画のような淡さ&繊細さをあわせ持ち、イケメン&美少女のみならず、味のある親父キャラまで得意とする。だが、その描き込みの密度は、アニメやゲームで再現するにはやや不向き。好評だった前作『ロロナのアトリエ』でも、ビジュアルに限ればイベント絵と3Dモデルに若干のギャップを感じたのは確かだ。

だが、今回の『トトリのアトリエ』をプレイして、いざ動いている3Dモデルを見たときに印象は激変。想像以上に岸田メル氏のテイストが感じられるクオリティに驚かされた。前作がPS3参入第1弾であったということを差し引いても、グラフィック面の進歩はかなりのもの。ヒロイン・トトリの3Dモデルに上目づかいで見つめられるシーンなどは、いい歳したオヤジが「ナニコレ、かわいい」などと呟いてしまうほどだ。

あえてオヤジ目線で脱線させてもらうなら、ヒロイン達の必殺技アクションも必見。怪力娘メルヴィアが両手斧をぶん投げる（本来、両手斧は投てき武器にあらず）シーンでは、両足をガッチリ開いてブーメランのように戻ってくる斧を力強く受け止める。このとき、カメラ視点は豪快にめくれ上がる衣装をいい具合にフォーカス。また、貴族の娘ミミが華麗な槍さばきを披露するシーンでも、やたらとケープがはためいて、隠されていた露出度の高い衣装が露わに……。どこの魔法少女かというほどフリフリな衣装デザインもアレだが、そんな岸田メル氏のこだわりをサービスたっぷりに演出するガスト開発陣もさすが。ちなみに、ヒロインのほとんどはスパッツやレオタード着用なので、アレコレ見えても問題なし。前作で無意識にTV画面を覗き込んで、自己嫌悪に陥ってしまった人には迷わずオススメ（笑）。

やり込み始めると止まらないシステムの数々

さて、前述のオヤジ目線のあとでは、説得力の欠片もないが、『アトリエ』シリーズの魅力はバランスのとれたゲーム性と、奥深いやり込み要素にある。その軸となるのが、錬金術士の主人公が、複数の素材を組み合わせて多彩なアイテムを生み出すという〝アイテム調合〟だ。同じ名前のアイテムでも、もとになる素材の品質やランクの選び方しだいで、完成するアイテムの性能が細かく変化する。この性能を突き詰めていくのが、シリーズ共通の醍醐味といえる。前作では、より良質のアイテムを作り出すため、不要な〝特性〟を相殺させるといったパズル的な思考も求められた。

対して本作では、システム面が大幅に改良され、調合システムもシンプルなものに変化。素材が持つ特性のなかから残したいものを一定コストの範囲内で選ぶだけという仕様になった。簡単に言えば、筆者のようなおバカさんでも直感的にプレイできて、〝特性〟という要素をプレイヤーにうまく意識させている。ただ、前作よりも簡単になりすぎているという声もあり、そういった方には本作の調合システムは物足りないのかもしれない。

このあたりは微妙な数値や性能変化を楽しむもので、文字にするとやや伝わりにくい。例えば回復薬を作る場合。素材の品質を上げるだけで「回復」効果が「超回復」に変わったり、「蘇生」の追加効果まで加わることもある。さらに、完成したアイテムに「使用回数+」や「効果アップ」といった特性を選んで残せるので、自分だけのオリジナルアイテムを簡単に生み出すことができる。どんな素材を使えば効果が上がるか、どうすればコストの高い特性をより多く残せるかなど、こだわり出すとキリがない。作り上げたアイテムを素材として使うことで、さらなる品質アップも狙えるため、凝り性の人ほど際限がないのだ。筆者がプレイを始めたときも、寝食を忘れて12時間程度プレイを続けてしまったほど。年がいもなくというか、もはや玉葱を剥き続ける猿である。

ちなみに素材の選択も自由度が高く、クサイ液体（廃液!?）をブレンドした〝名酒〟や、腐りかけた木の実をふんだんに使った〝絶品のパイ〟など、全力でツッコミたくなるアイテムも作れてしまう。しかも、クエストでは原材料まで追求されることはなく、品質さえよければ仲介役に感謝されてしまう。そうとわかるとイタズラしたくなるもので、密かに〝ヤバイ何か〟を混ぜ込んだアイテムを量産したり……なんともプレイヤーの性格が滲み出る。もっとも、消費系のアイテムは探索や戦闘において〝実用品〟となるため、実害のある珍品作りはオススメしない（毒性の強い回復薬とか）。

さてここで、〝アイテム調合〟に次いでハマったやり込み要素〝冒険者免許〟についても触れておこう。本作の設定として、物語の舞台となる世界では、冒険者しか危険な地域への立ち入りが許されていない。行方不明の母親を捜すトトリは、世界を旅する手段として冒険者となり、錬金術を駆使して活躍していく。このプロセスをシステム化したものが冒険者免許だ。

ポイントの獲得手段は冒険者免許に掲載された項目の達成で、各地を踏破しての地図作成やランドマークの発見、ギルドの依頼達成など多岐にわたる。この項目を達成していく点も、こだわり出すと止まらない。すでに免許更新に十分なポイントを稼いでいても、なお、ちくちくと項目を埋めたくなってしまう。これは、PS3のトロフィー取得やXbox 360の実績解除にハマった人なら、大いに共感してもらえるところだろう。

優等生の主人公もいいけれどダメな子ほど愛おしい

演出面に触れたところで、最後は筆者イチオシのキャラクター・ロロナをクローズアップ！

ロロナといえば前作の主人公としておなじみのキャラで、今回はトトリの師匠として登場する。今や22歳と、すっかり落ち着いたオトナの女性に成長して……などと期待をしてプレイしてみたら、なんというズッコケ感!! 元々のゆるキャラが、しっかり者の弟子のおかげで不動のボケキャラの座を獲得したようだ。トトリを溺愛するあまり、彼女と仲よくする仲間をス○ーキングしてみたり、錬金術の腕を上げたトトリに対して「これからはトトリさんって呼ばなきゃダメかな？」などと卑屈になったり。登場時のレベルが高いため能力的には優秀なのだが、それを補い損ねて余りあるダメっぷりがたまらない。

余談だが、クライマックスまで物語を進めると、ピアニャという少女がトトリのアトリエを訪れる。とある理由で極寒の地にある村を飛び出した彼女は、トトリ同様、ロロナの教えを理解して錬金術を成功させて……。早くも次回作の気配を感じさせる展開に、期待せずにはいられない。

（ライターM）

NO GAME NO LIFE

「もうすぐ」遊べる注目ゲーム

—7月30日〜8月19日発売—

CONTENTS

Another Century's Episode : R(アナザーセンチュリーズエピソード:R) — P.184
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス) — P.188
俺たちのサバゲー VERSUS — P.195
ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション — P.196
コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー — P.197

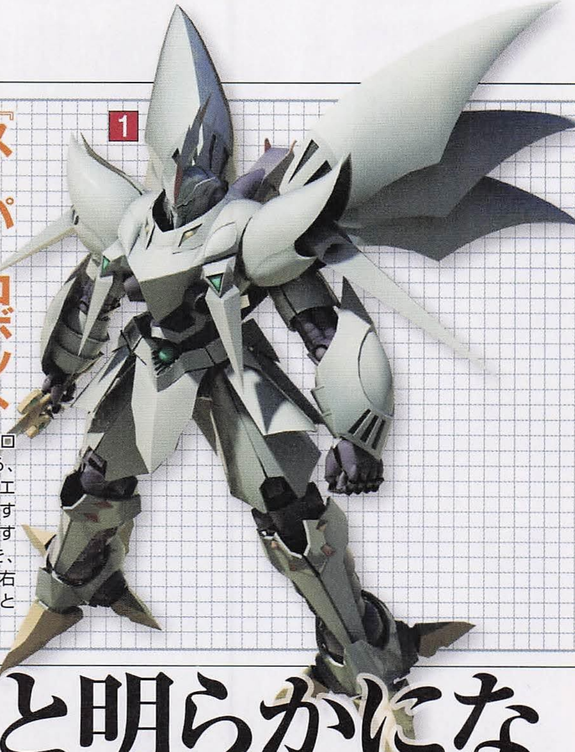

1


2


3

『スーパーロボット大戦ＯＧ』から3機体とパイロットが参戦

S・RPG『スーパーロボット大戦ＯＧ』から、3機の人気機体が惑星エリアの戦いに緊急参戦する。この機体達が登場するシナリオの第1話を、「セレクトタイトル」（右下参照）で選択することも可能となっている。


1

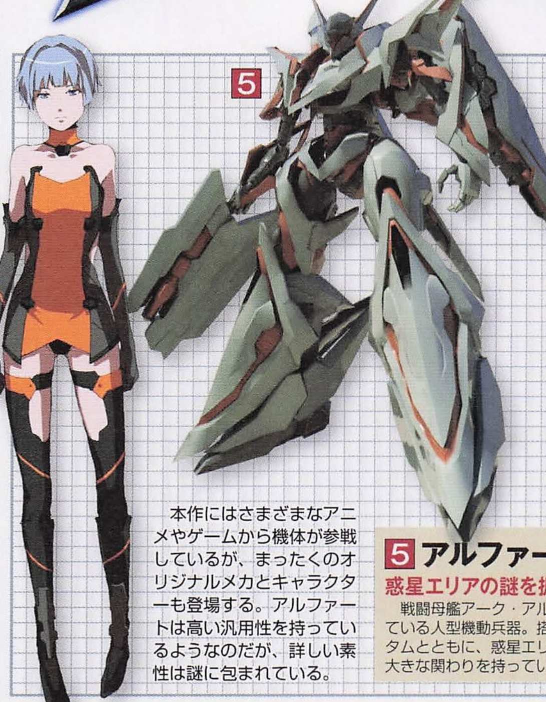
Another Century's Episode:R

続々と明らかになる情報を交えつつ、

次々に判明する参戦機体について、これまでに明らかとなっている主役機体とともに解説する。作品にアクセントを与えるシステムやイメージソングの情報も見逃すな！

Another Century's Episode:R アナザーセンチュリーズエピソード:R			
2010年8月19日発売	¥8,379（税込）		
PS3	ジャンル	ACT（ロボットアクション）	ACT
	メーカー	発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：フロム・ソフトウェア	SF
	備考	プレイ人数：1人用	

本作のオリジナルメカとパイロットも登場


5

本作にはさまざまなアニメやゲームから機体が参戦しているが、まったくのオリジナルメカとキャラクターも登場する。アルファートは高い汎用性を持っているようなのだが、詳しい素性は謎に包まれている。

5 アルファート

惑星エリアの謎を握る機動兵器

戦闘母艦アーク・アルファに搭載されている人型機動兵器。搭乗者であるオータムとともに、惑星エリアの謎と秘密に大きな関わりを持っているようだ。

イメージソングを演奏する「Acid Black Cherry」コメント



この作品に曲を作らせていただけると聞いたときは、とても驚きました。僕自身ゲームはよくプレイするのですが、いわゆる歌謡曲がゲームのオープニングになって違和感が出ないか、もっと現実離れしたもののほうがいいのではないかと不安になりました。ですが、ゲームのストーリーや設定を見せてもらうことでイメージが固まり、自由に作らせてもらったこともあって、結果的に世界観に合った楽曲に仕上がったと思っています。特にイントロには力を入れているので、PS3を立ち上げてもすぐにゲームをスタートせず、しばらくの間は曲を聞いてほしいですね。ゲームはもちろんハイクオリティなものですが、それに負けない楽曲になっていると思います。ゲームの発売日前日には3形態でCDが発売されるので、ゲームと一緒に曲も楽しんでください！

Acid Black Cherry 9th Single「Re:birth」

本作のイメージソングが収録内容を変えた3形態で2010年8月18日に発売。

- ゲーム版：¥1,050（税込）
- CD+DVD版：¥1,680（税込）
- CD版：¥1,050（税込）





1 サイバスター

天空の覇者たる風の魔装機神

地底世界ラ・ギアスの錬金術により開発された魔装機神。風の精霊と契約し、数多くの強力な必殺技を操る。パイロットはマサキ・アンドー。

2 ART-1

EOTの粋を集めた次世代機

異星人の超技術であるEOTの信頼性と、安全性を高めるプランにより生まれたパーソナルトルーパー。パイロットはリュウセイ・ダテ。

3 アルトアイゼン・リーゼ

「ATX計画」の要となるパーソナルトルーパー

地球防衛の一環として立ち上がった、強襲用人型機動兵器開発プロジェクトにより造られた接近戦主体機。パイロットはキョウスケ・ナンブ。

る参戦機体とシステムの本作の魅力を総まとめ！

UNIT CATALOG 2010 SUMMER

初回生産分はこの機体を序盤から使用できる



4 Zガンダム3号機

もう1つの"Z"

デジタルセルアニメーション「ガンダム新体験-0087-グリーンダイバーズ」に登場した、カラバ所属のZガンダム。1号機とは異なる白の配色が特徴。

本作の初回生産分には、上記の「Zガンダム3号機」がゲーム序盤で使用可能になるプロダクトコードを封入！　宇宙世紀ガンダム系列の作品なので、アムロやカミーユの乗り換えが可能。

3つのシステムによりプレイに深みが増す

原作に忠実な機体サイズと迫力あるロボットアクション、フルボイスでの会話シーンといったシリーズ代々の魅力のほか、もちろん新たなシステムも用意されている。これによりアクセントが付けられ、いつまでも楽しみながらプレイできる。

チェイスモード

セミオートで進行するミッションモード

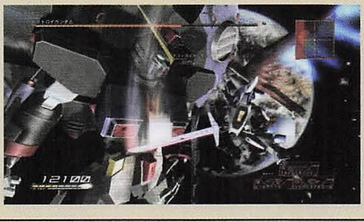
シリーズ初搭載となるシステムが「チェイスモード」。自機はセミオートで移動し、さまざまなカメラアングルで展開しながら敵機体を撃破したり攻撃を回避したりする。これまでのプレイとは違った迫力を味わうことができる。



セレクトタイトル

プレイヤーの好みで第1話の作品を選べる

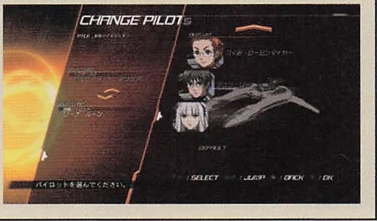
ゲームをスタートすると、まず参戦機体の原作の中から1つを選択する。するとその原作をもとにしたシナリオを1話プレイでき、惑星エリアの共通ルートへ進む。これにより、好きな原作ですぐに遊ぶことができるようになる。



パイロットチェンジ

一部パイロットはユニットの乗換が可能

機動戦士Zガンダム、機動戦士ガンダム 逆襲のシャア、機動戦士クロスボーン・ガンダム、創聖のアクエリオンのパイロットは、対応したモビルスーツやベクターマシンへの乗り換えが可能。武装や技が変化することもある。



人気ロボットアニメのマシンが惑星エリアを駆け抜けていく！

6


7 8 9 10


P.184～185で紹介したゲームやオリジナルを除くと、新旧合わせて11ものアニメ作品から40体以上のロボットが参戦している本作。ゲーム中でもさまざまな活躍が期待できるが、なかでも主力となるであろう主役機に焦点を合わせて解説する。

6


7


8


9


10


6 ソーラーアクエリオン TITLE▶創聖のアクエリオン

無限拳を筆頭にした抜群の攻撃力を誇る巨大ロボット

参戦作品中で唯一の巨大ロボットということもあり、ほかを圧倒する攻撃力が期待できる。必殺技「無限拳」を武器に、立ちふさがる敵を撃ち貫け！

7 オーガス TITLE▶超時空世紀オーガス

敵のスタイルに応じた多段変形を駆使して翻弄せよ！

原作では飛行形態のフライヤー、人型のオーガロイド、ガウォーク、タンクと4段変形が可能だった。それらが再現されれば、多形態で敵を翻弄できそうだ。

8 VF-0A TITLE▶マクロスゼロ

過去と未来の要素を合わせ持った、技術の結晶がここに

レトロな戦闘機といった雰囲気だが、最新のオーバーテクノロジーが盛り込まれている。そんな技術の粋を集めた戦いぶりが、どう再現されるかが楽しみ！

9 VF-25F メサイア TITLE▶マクロスF

スカル小隊の連携により敵陣を一気に駆け抜けろ！

「マクロス」系の最新作として参戦するVF-25F メサイア。スカル小隊のほかの仲間達の参戦も決定しているだけに、彼らとの編隊も見てみたいところだが!?

10 キングゲイナー TITLE▶オーバーマン キングゲイナー

オーバースキル「加速」の再現度に期待が集まる！

キングゲイナーといえば、やはり最大の特徴といえるオーバースキルに期待が集まるはず。過去のシリーズを超える再現度に注目したいところ。













11 クロスボーン・ガンダムX1改 TITLE▶ 機動戦士クロスボーン・ガンダム

多彩な武装を使いこなせるかがカギとなる!?

ムチ状の武装であるスクリュー・ウェッブや、銃と剣の2形態に分離するザンバスターなど、特殊な武装が目立つ。それらの武器を使いこなす腕が必要かも。

12 デスティニーガンダム TITLE▶ 機動戦士ガンダム SEED DESTINY

強力な兵器を数多く内蔵している最強ユニット

原作では最強のガンダムとして開発された機体だけあって、その性能や武装の豊富さは随一。そのおかげで、扱いやすい機体として活躍できるかも？

13 Zガンダム TITLE▶ 機動戦士Zガンダム

宇宙世紀ガンダムシリーズのなかでも代表的名機

宇宙世紀ガンダムシリーズを代表する高性能機。機体性能や武装などバランスのいい機体となることは間違いないので、初心者向けの一体になりそうだ。

14 ランスロット・コンクエスター TITLE▶ コードギアス 反逆のルルーシュR2

突出した運動性能により、自軍を守る騎士となれるか？

極限までにハイスペックを追求したナイトメアフレーム。ゲームでもその運動性で敵陣を駆けることができそう。一撃必殺のハドロンブラスターにも期待！

15 ARX-7 アーバレスト TITLE▶ フルメタル・パニック！

気になるのはやはり「ラムダ・ドライバ」の性能！

唯一の地上専用ユニットという点でも注目だが、やはり気になるのは、意思を物理的な力に変換する「ラムダ・ドライバ」。その再現度やいかに!?

TALES OF PHANTASIA X テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

いよいよ発売が目前となった『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX (以下なりダンX)』。その魅力を体験版レポートでガッツリお届けします！

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)			
2010年8月5日発売	¥5,480 (税込)		
PSP	ジャンル	RPG (真実と向き合うRPG)	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
	備考	プレイ人数:1人用	育成

女子2人が『なりダンX』体験版をかしましくプレイリポート!!

コスプレで魔女っ娘になったり



まずは『なりダンX』の基本を振り返りつつ対談スタート！

れいちん：うひゃっほ～い！　待ってましたの体験版だよ！　ワクテカが止まらない‼

よっぴ：ハオッ☆　って、れいちん、いきなりハイテンションだね。じゃあよっぴもワイ————ル‼

れいちん：ワイールって、それメルディじゃんか。作品が違うから。これは『なりダンX』だから。

よっぴ：じゃ、クルール‼

れいちん：(スルー)とりあえず、体験版をはじめる前に、『なりダンX』とは何ぞや？　の説明をしとこうね。

よっぴ：うい。まず、一番の特徴は双子の主人公、ディオとメルが"なりきり士"ってことだよね。で、いろんなコスチュームを着ることで、それぞれの衣装の能力を使えるようになるの。もちろん、ディオとメルのグラフィックも変わるんでしょ (①)。いいにゃー、いろんなコスプレ、うらやましかー。

れいちん：コスチュームは80着以上もあるらしいよ！　ていうことは、80とおりの戦い方ができるってことだよね。スンゴくね？　オラ、ワクワクしてきたぞ！

よっぴ：ちょ…れいちん…。よっぴは、戦い方ももちろんだけど、どんなコスチュームがあるのかが気になる！　これまでに公開されているコスチュームのなかでは、魔女っ娘が一番好きかも～♥　コスプレしてみたい。

れいちん：そーだ、今更だけど『なりダンX』って'00年にGBCで発売された、『なりダン』のセルフカバー作品なんだけど、それ知ってた？

よっぴ：がぶん！　し、知らなかった…。セルフカバーって具体的にどこが変わったの？

れいちん：どこがというか、ほぼすべて変わったお。基本的な物語の流れくらいは同じだと思うけど…多分。GBC版ではディオとメルの育ての親がプレイヤーだったけど、今作ではエトスってゆう妖精がその役目を担ってるんだお。さらに、タンスみたいなコスチュームケースのアルベルト、女剣士のロンドリーネ、とか新キャラがいっぱい～！

よっぴ：なんと豪華な！　ちなみに、ディオとメルは13歳になったとき、ノルンの使いのアルベルトから自分たちが"なりきり士"だって聞かされて、「困っている人」を助けるために冒険に出るんだよね (②)？

れいちん：うん、そーだよ。

よっぴ：『なりダンX』には『TOP』のラスボスだったダオスも登場するよね。もしかして、ダオスも「困っている人」で、2人が彼を助けるのかな～？

れいちん：なにそのワンダーな想像力 (笑)。ダオスは双子を付け狙ってるっぽいから違うと思うよ。

よっぴ：やっぱりダオスをだおす (倒す)！　ことになるのかのう。よっぴ、PS版の『TOP』をクリアしたけど、ダオスって憎めないし同情しちゃうんだよね。

れいちん：確かにダオスも信念のために戦っていたからねー。実際、敵キャラのなかでも人気高いし。『なりダンX』では、ダオスの隠された一面が見られるかもって、6月によっぴと一緒に行った『テイルズ オブ』フェスティバルのステージで、大舘プロデューサーが言ってじゃん。だから密かに期待してるんだけど。

よっぴ：言ってた！　あと、ダオスといえばロンドリーネが、とある目的で彼を追っているらしいから (③)、彼女とダオスの関係にも要注目だぬ(ﾟ益ﾟ)！

れいちん：だぬ(ﾟ益ﾟ)‼

よっぴ：あと大切な情報が抜けてるよ！　『なりダンX』は『TOP』の約100年後が舞台だけど、なんと『TOP』の主人公のクレスとか、よっぴが大好きなアーチェとか、メインキャラが登場するってこと。

れいちん：そうだ、それは大切！　『TOP』のキャラ達とまた一緒に冒険できるってうれしいね♪

それでは『なりダンX』体験版を前のめりにレッツプレーイ!!

れいちん：『なりダンX』の体験版は私がプレイするから、よっぴは横でただただ見ているがいい(ﾟ∀ﾟ)

よっぴ：ヒドス‼　でもいいもん。『TOP』の体験版はよっぴが遊んじゃるから！　よーし、横からツッコミまくってやるぜぇ～。とっととスタートしなよー。

れいちん：ちょっと待って、ゲームの前にプロモーションムービーが収録されてる！

よっぴ：わー、アニメーションムービーのカット (④) とか、イベントシーンとかいっぱいだ！　贅沢‼

れいちん：クラースの「どうして君はダオスと戦うんだ」っていう言葉に「ダオスのためかな」って答えるロンドリーネ！　うわー、めっちゃ思わせぶりなセリフ‼

よっぴ：いろんな妄想がふくらんじゃいますなぁ！

れいちん：ふー、プレイする前にこんなにお楽しみがあるとは…油断してたわ。それじゃ、気を取り直して体験版スタート！　あ、操作方法の説明画面に◎ボタンでソーサラーリングの発射ってあるよ。ってことは、ダンジョンにソーサラーリングを使う仕掛けがあるってことか。

よっぴ：あれ、このローンヴァレイって場所、風の精霊のシルフがいるところじゃなかったかや？

れいちん：うん、やっぱり『TOP』で行った場所も登場するんだね。なつかしー。あ、パーティメンバーにクルールと、魔法学者で召喚術使いのクラースがいるよ！

よっぴ：『なりダンX』のクラースはダオスとの戦いのあと、精霊との契約を白紙に戻し精霊を解放して、そのあといろいろあって飲んだくれの生活をしているって紹介されてたけど…。頼りになるのかや (笑)。

れいちん：どうなんだろう (笑)。うわ、いきなりロンドリーネが空から降ってきたー (⑤)‼　って、クラースってば「ロディ」とか呼んでるし⁉　なんと、ダオスと戦ったとき、彼女も途中まで一緒にいたらしいよ！

よっぴ：んでも、戦う寸前にダオスにどっかに飛ばされちゃったって言ってるね。どゆこと？

れいちん：わからん。っていうか、ロンドリーネのフルネームって「ロンドリーネ・E・エッフェンベルグ」っていうんだ⁉　NAGEEEEEEE‼

よっぴ：なんかドイツ人にいそうな名前だぬ！　そして、イラストを見て気にはなっていたけど、彼女のネックレ

TOPIC 守護者・ノルンと新キャラのイラストを入手！

今回新たにイラストが公開されたのは、ディオとメルをエトスに託した守護者のノルンと、怪しい仮面の2人組。双子を見守る存在のノルンと、双子に敵意を抱き、行く手に立ち塞がる仮面の2人は、まさに対照的な存在といえるだろう。



仮面の2人

「いい気なものだ。自分の罪を一切知らず」など、意味深な言葉を双子に発し、敵意を向けてくる2人組。その真意は謎だ。

ノルン

大樹カーラーンの根元に残った「希望のひとしずく」から生まれた守護者。ときに双子の前に現れ、彼らを導いてくれる。



ディオ
CV:斎賀みつき

- ◉年齢:13歳
- ◉身長:149㎝
- ◉体重:39kg

赤ん坊の頃からメルとともにエトスに育てられてきた少年。ずっとエトスハウスで暮らしているが、外の世界に興味シンシン。それゆえに、エトスハウスをたびたび脱走しては、周囲の森を冒険している。思い切りがよく、何事も「やってみなきゃわからない」と、物怖じせずにぶつかっていく姿は、どんな状況も楽しんでいるように見える。

体験版ゲットだぜ(°∀°)！もりもり遊んじゃうよっ!!

1つのソフトで『なりダンX』と『テイルズ オブ ファンタジア クロスエディション（以下TOP）』の2つのゲームが遊べるお得な本作。その体験版の気になる内容を、『テイルズ オブ』マニアなライター・れいちんと、本誌『テイルズ オブ』クロニクルでコラムを連載中の新人声優よっぴが、対談であーだこーだと語り倒す！濃ゆくてゴメンの4ページ、ぜひとも最後まで読破してね。

『なりダンX』と『TOP クロスエディション』体験版入手方法

体験版をゲットするまでの手順をここで紹介。『なりダンX』『TOP』ともに、公式サイトでダウンロードできる！ 一足お先に体験したい人は、今すぐ『なりダンX』の公式サイトへGO!!

- 『なりダンX』公式サイトへ
- 「体験版配布中」をクリック
- 各タイトルをメモリースティックにダウンロード

◎プレイしたりツッコミを入れたりする人◎



なんでもござれ れいちん

公私ともに『テイルズ オブ』まみれ。特技は各作品のオープニングムービーだけで泣けること。



キャラ萌え よっぴ

『テイルズ オブ』シリーズ大好き。とくに、キャラにメロロン♥ な天然ドジっ娘。コスプレも好き。

ハンターになったりリアルコスプレよりハマるかも!



スに付いている指輪はやっぱり大切なものなんね。
れいちん：ロディ（クラース気取り）は時間転移ができるから、それに関係あるのかもしれないよね。
よっぴ：ちょ…ディオとメル、ロディに「お子さん」て言われてるー（笑）。かわいいー。ロディもさばさばしていて、いいキャラだね♪
れいちん：うん。それにしても、ロディは思わせぶりなことばっかり言うなぁ（⑥）。クラース達とどんな冒険をしていたのか、とか気になることがいっぱい。とはいえ、彼女のことはとりあえず置いておいて…。ローンヴァレイには、やっぱり精霊を探しに来たみたいだね。
よっぴ：だね。で、ここでロディも仲間に！
れいちん：ねぇ、「ロンドリーネが仲間になっただ！」（⑦）っていう表示の、「～ただ」ってなに（笑）。
よっぴ：アルベルトが解説してくれてるんでしょ。
れいちん：あ、そうか、アルベルトはなまってるんだった。言葉がなまってるタンス…超ウケる（笑）。
よっぴ：もー、れいちん笑いすぎ。まだアルベルトの説明は続いてるからちゃんと見れ！
れいちん：えーと、なになに？ 魔物がいるところでは着替えられなくて、安全な記憶陣の上でなら着替えることができるとな。りょうかーい。
よっぴ：ねぇ、戦闘には4人までしか参加できないから、メインメンバーを選ばなきゃだけど（⑧）、誰にするの。
れいちん：ディオ、メル、クルールは鉄板として、ロディとクラース、どっちにするかなー。昔のよしみでとりあえずクラースにしよう。さぁ、ダンジョン探索だー！



▲コスチュームを装備すると、戦闘時にディオ＆メルがその衣装を身にまとい戦う。服装以外に髪型なども変化！（★）



▲13歳になった双子の前に突然現れるアルベルト。「困っている人」を助ける、という目的の先には何が…？（★）



▲時間を自由に行き来するダオスを追い、ロンドリーネも"ある力"を使って時間転移を繰り返しているようだ。（★）


▲体験版に収録されているプロモーションムービーでは、製品版のオープニングムービーのさまざまなカットが見られる。



▲ローンヴァレイに足を踏み入れたとたん、目の前に落ちてくるロンドリーネ。ダオス城から飛ばされてきたらしい。



▲双子達の仲間になったあと、ペンダントを握りしめ「まだ……間に合うよね……？」とつぶやくロンドリーネ。



▲ロンドリーネとの出会いのイベント後に表示されるアルベルトのメッセージ。文字のみでボイスがないのが残念だ（笑）。



▲メニュー画面で戦闘に参加する4人のメンバーを選択。ちなみに全キャラとも基本的な武器、防具は最初から装備済み。



メル
CV:阿澄佳奈

- ◎年齢:13歳
- ◎身長:148㎝
- ◎体重:35kg

元気いっぱいで、ある意味無鉄砲なディオの手綱を握る、しっかり者の少女。現実的かつ心配性で、双子のディオとは正反対の性格だ。そんな彼女は、楽天的なディオにあきれながらも、ときには彼をなだめ、またときには叱り、姉としてしっかりせねばと思っている。ちなみにアルベルトから好かれており、「メルメル」と呼ばれている。

★＝製品版の画面写真。その他は体験版のものです。

シルフにフルボッコにされた れいちんの仇をよっぴがとる!

れいちん：このダンジョン、通常のエンカウントのほかに、姿が見えている赤いモンスターがいるね（⑨）。その先に宝箱があるから、あの赤いヤツ絶対強いお…。
よっぴ：しょっぱなからビビってどうするの。れいちんの素晴らしい戦闘テクニックを見せて！
れいちん：う、うん。じゃあ、丘の上にいる赤いモンスターをボッコボコにしてやんよ(゜ ε゜) いざ、戦闘突入！ わ、操作感が超スムーズで気持ちいい‼
よっぴ：れいちん、ディオとメルの職業なに？
れいちん：え、わかんない。ステータス画面ちゃんと見なかった。って、ちょ…なんでクラース召喚術使わないで直接攻撃してんの？
よっぴ：うあああ、れいちんダメダメすぎる‼ クルールばっかりがんばってる。クルールかわゆ♥ ゴムまりみたい‼ （声マネしながら）クルール！ クルール！
れいちん：うっせ！ 霞月連斬で敵を打ち上げて、空中で追い討ち！ これぞ、X ARTS AERIAL-LMBS（クロスアーツエアーリアル-リニアモーションバトルシステム）の醍醐味‼ てゆーか、クラース今何してる⁉
よっぴ：本でディオの後ろの敵を殴ってる（笑）。あと、さっきイフリートを召喚してたけど、れいちんが敵を打ち上げたせいで、炎がモンスターに当たってなかったぬ。
れいちん：（ギリリ…）。どーっせ——い！ 力押しで倒したお！ どや（もちろんどや顔で）？
よっぴ：最悪だ、この人…。
れいちん：クラースを選んだのが間違いだった。今、ステータス画面で術技確認したら、通常技とイフリートしか覚えてないんだもん！
よっぴ：ちーがーうーでーしょー‼ 戦う前にまず術技をセットしたり、コスチュームを確認したりとか、いろいろ準備があるでしょ！ ぷんすか！
れいちん：いつもはちゃんとやってるよ！ でも、はやる気持ちが抑えられなくてつい…テフェ☆ あっ、宝箱に「侍」のコスチュームが入ってた‼ でも記憶陣がないから着せ替えできない(´；ω；`) しばらくディオは剣士、メルは魔女っ娘、クラースはロディと入れ替える。
よっぴ：クラースかわいそうだ…。ちゃんと術技もセットし直さないといかんよ。
れいちん：ふぇい。ところで、見て！ ステータス画面のクルールとクラースの「称号」。クルールが「ぷにぷにぽよぽよ」でクラースが「酔いどれオヤジ」(笑)‼
よっぴ：なんという称号（笑）。
れいちん：あとね「料理」では、ハンバーガーとおにぎりとにくなべが作れる！ これはHP回復に役立つね。
よっぴ：ほらね、ちゃんとメニュー画面は見とかないと。
れいちん：はやる気持ちが抑えられなくてつい…（2回目）。よし、術技もセットし直したし、記憶陣に行くど。…ディオ強い、強いお！ 戦闘でサクサク連携攻撃を決められるようになった‼ ものすごい爽快感(゜∀゜)‼
よっぴ：空中戦は見ていてもカッコイイ！ いいな、よっぴに1回だけ戦わせて～（上目づかい）。
れいちん：やだお(^ω^) あっ、「ソーサラーリングで撃ってください」って書いてあるような、怪しげな岩を発見！ ソーサラーリング、ちゅどーん（⑩）‼
よっぴ：ホントに岩が壊れて道ができた（笑）。その先に目指していた記憶陣が見えるだよ！
れいちん：YEEEAAA！ シルフはきっと風属性の術を使ってくるから、ディオを風の耐性がある斧戦士に。メルも同じく風の耐性がある格闘家にチェンジ（⑪）。
よっぴ：いよいよシルフたんと決戦だあ！ シルフたん、スカートひらひら。しかし、中身は見えず‼ とか言ってるあいだに、れいちんがピンチに！ 落ち着け！ 早くライフボトル使って‼ レモングミ食べて！
れいちん＆よっぴ：アッ————!!!!!!!!!
よっぴ：全　滅（゜Д゜）
れいちん：うぇぇん、回復が間に合わなか…った…。セーブできないから最初からだよぅ…よっぴ…助けて！
よっぴ：キュピーン（喜）‼ PSPを渡したまえ。まず最初に術技セットして、「バトルカスタム」の「戦術」で、メルは「同じ敵を狙え」でしょ、あとアイテムを自動で使うように設定して…ぶつぶつ（独り言はじまる）。
れいちん：よ、よっぴさん、スゴイっす。でもよっぴさん、極度の方向オンチですよね。
よっぴ：だいじょーぶ！ 画面左上のマップ、拡大できるから（⑫）。それ見て進めば迷わないもん。なんて便利！ 記憶陣でディオを斧戦士、メルは回復術が使えるシスターにしようかな。そのほうがいいよね？
れいちん：で、ですよねー。って、ホントに迷わずシルフの元にたどり着いとる‼ よっぴが覚醒した‼
よっぴ：あなや！ シルフと戦う前に「隊列」を変えておこう。ディオ、クルール、メル、ロディの順番にして、よーし、いっくぜえええ‼
れいちん：すごい、私のことを笑えないほどの力押しながっつき戦闘（笑）。でも、パーティメンバー3人が回復技や術を持ってるし、回復アイテムも自動で使えるようにしてあるから、シルフから受けるダメージに回復が追いついてる（⑬）。なんだかイケそうな気がする～！
よっぴ：あると思います‼
れいちん：すごい、ホントにシルフに勝った‼ ほかのシリーズ作では私よりヘタレだった、あのよっぴが⁉
よっぴ：すごいじゃろ、フフフフ。今号の『テイルズ オブ』クロニクルのコラムを書くにあたって、『テイルズ オブ デスティニー2』を最初からやり直していた効果が出たかのう。…あり？ まだプレイできるのかや？ わわっ強制戦闘だ、油断してた！ ヒィ～‼
れいちん：あ、クルールが特殊技「チェインパートナー」を覚えたね（⑭）！ ぷにょぷにょのクルールがディオと同じ斧戦士になったー‼
よっぴ：斧戦士のディオと彼に変身したクルールで、敵を挟み撃ちするのが楽しいっ♪
れいちん：なるほど、結局体験版では「チェインパートナー」システムまで体験できるんだね。『なりダンX』のおいしいところをチョイスした感じ！
よっぴ：うん、遊び応えあって面白かったー‼ …ちょ、れいちん、最後のこの画面見て！
れいちん：こ、これはまさかの展開（笑）。なんかもう、彼のファンになっちゃいそうだよ。
よっぴ：クルールのこと「ふくろだぬき」とか言ってたよね、彼。なんという口の悪さ（笑）。
れいちん：最後の画面に何が映し出されるかは、ぜひ皆さんにも見てもらいたいですね。乞う、ご期待⁉


◀ローンヴァレイに入ってすぐの丘の上に、赤いモンスターがいる。


◀シリーズおなじみのアイテム、ソーサラーリングで岩を破壊！



◀戦う相手の属性や特徴に合わせて、コスチュームを着替えよう。


▲画面上に大きくマップを表示できる親切設定。マップの表示サイズはLボタンで変えられる。



▲シルフは空中を移動しながら術を放ってくる。連続ヒットで大ダメージを受ける可能性大なので、HPはこまめに回復を！

TOPIC ゲストキャラクター＆Cafeレストラン「ガスト」とのタイアップを発表♪

『テイルズ オブ グレイセス』の主人公・アスベルに続き、『アイドルマスター』の天海春香がゲストキャラとして登場！ さらに「料理」システムでは、カフェレストラン・ガストとのタイアップメニューが‼



天海春香
CV:中村繪里子

明るく素直なアイドル候補生。本作のためにボイスを新たに収録。



▲「料理」システムで、ガストの人気メニュー「チーズINハンバーグ」を作ることができる！



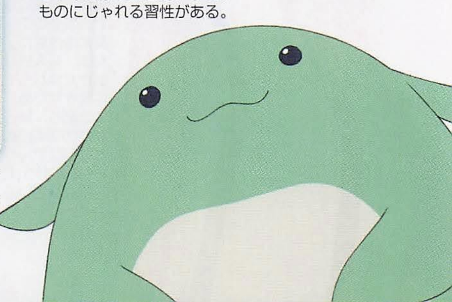
◀『なりダンX』でも大活躍しそうな天海春香。BGMもオリジナルゲームの曲に変わるという凝りよう。



▲クルールがディオと同じ姿に変身する。操作キャラとシンクロした動きをするので、同じ標的に対して連携攻撃がしやすい。

クルール

「クルール」と鳴く、人懐っこい不思議な生き物。小さいものにじゃれる習性がある。



『テイルズ オブ ファンタジア クロスエディション』体験版も、もちろん見逃せない!!

ロンドリーネ登場！ さらにあのシーンが…!!

あれあれあれ!?
このダンジョンはもしや？

よっぴ：大好きな『TOP』を体験版でいち早く遊べるって幸せだね～。今度はよっぴが最初にプレイ♪　この『クロスエディション』にも、ロンドリーネが新たに登場するんだよね！　ロディ、大活躍。
れいちん：オイシイ役だよね。あと、『クロスエディション』は戦闘が大幅にパワーアップしているんだお。
よっぴ：ピカピカーのドカーンみたいな？
れいちん：…それってエフェクトが派手になったってこと？　だとしたら正解。キャラのドット絵も一新されているから、プレイしながらよーく見てみてちょ。あと、術の同時発動が可能になったり、通常攻撃が3段階までコンボを繋げられるようになったり…。とりあえず、ちょいちょい解説を入れるから、プレイしてみて。
よっぴ：了解。…見て！　この体験版にもプロモーションムービーが入っておる!!　奥華子さんが歌う『なりダンX』のテーマソング「ガラスの花」も、ちょりっと聞けるよ！　よっぴ、この曲大好きだね～♥
れいちん：『TOP』のオープニングムービーのカットもいっぱい見られるね。やばい、涙腺が…。
よっぴ：よっぴもウルっとくる。アーチェ好きだー！　さて体験版スタート。んん？　いきなり序盤で行く地下墓地からはじまるのね!?
れいちん：アンデット系のモンスターだらけの場所だ。
よっぴ：まずはメニュー画面をチェック☆　ライフボトルを5個も持ってる！　てことは、5回は死ねる。
れいちん：なんで死ぬ気マンマンなの（笑）。生きろ！
よっぴ：生きる！　ちなみに、パーティキャラはクレス、チェスター、ミントの3人…なんでアーチェがいないんだあああ!!!!　アーチェの術見たかった(´・ω・)
れいちん：製品版までガマンだお。ていうか、早く先に進んで敵と戦って。早く、早く！
よっぴ：敵と遭遇する前に、トリスタンさんと遭遇しちゃったい（①）！　トリスタンさん、『なりダンX』の宣伝をしている(笑)。それを聞いてクレスが「本当ですか！」って驚いておる。相変わらず素直な人だ。
れいちん：宣伝のあとに「特技命令」について教えてくれる、親切なトリスタン。この「特技命令」も、今回は戦闘参加キャラ全員に設定することができるようになったんだよ。ショートカットに登録すれば、Rボタン＋◎△□⊗、いずれかのボタンを押すことですぐにセットした術技が発動できて便利なのだー。
よっぴ：よし、ミントの「ピコハン」をショートカットに登録しよう！　好きなんだ、この技。
れいちん：ああ、よっぴ好きそう。ピコピコハンマーが落ちてきてカワユスだからでしょ。
よっぴ：それもあるけど、結構使い勝手がよいよい。さー来いモンスター！　ピッコピコにしてやんよ!!
れいちん：じゃあ目の前にある棺を開けて、出てきた敵と戦うがよいよ。けっこう強いけど。
よっぴ：ピコハン！　わわ、ショートカット確かに便利。あと、なんか前よりも操作キャラの動きが速いような…。
れいちん：すごい、よく気付いたね。『クロスエディション』では、敵も味方も移動速度が約2倍速くなったんだって。スピーディ＆華麗に戦ってみせておお。
よっぴ：よっしゃー。秋沙雨！　秋沙雨!!　秋沙雨!!!
れいちん：ちょ…、なんで敵がいない場所で秋沙雨放ってんの（笑）。それから、技名をわざわざシャウトしなくていいから！　ねぇ、聞いてる？
よっぴ：秋沙雨！　秋沙雨!!　秋沙雨!!!　秋さ…！　ギャース、術技を使うのに必要なTPがなくなった!!
れいちん：アホの子がいる。ああ、そんなダメクレスに、ミントがかいがいしく自分のTPを「チャージ」で分け与えてあげている…。
よっぴ：ミント優しい(´；ω；`)　おかげで全部の棺桶のモンスターを倒してアイテムが手に入った！　あっ、このダンジョンだんだん思い出してきた。まず石像を動かして扉を開けるんだよ。そんな気がする～♪
れいちん：そうそう、そうだった。
よっぴ：あーっ！　ロンドリーネが倒れてる!!
れいちん：『なりダンX』体験版にだけかと思っていたら、『TOP』体験版にもまさかのロンドリーネ登場！
よっぴ：倒れてると思ったら…寝・て・た(ﾟ益ﾟ)！　しかも、声をかけたクレスのことを寝ぼけてお父さんと勘違いしておる!!　地下墓地でぐっすり寝れるとは…。
れいちん：ロンドリーネはクレス達のことを知ってるみたいだけど、クレス達は心あたりがなくてとまどってるね（②）。いったい何者なんだ、ロンドリーネ!!
よっぴ：「またねー」って去って行った。不思議な娘さんじゃ～。2つの体験版をプレイして、ますますロンドリーネの謎が深まった感じだね。ちなみに、新イベントってことはクレス役の草尾毅さんやミント役の岩男潤子さん達も、新たにボイスを収録したってことだよね？すごーい。さすがの『テイルズ オブ』！
れいちん：まったくだ！
よっぴ：あっ、そうだ石像探さなくちゃ。
れいちん：なんか、あからさまに怪しい石像があるよ。
よっぴ：ひー、調べたらゴーレムが襲ってきた！　ミントがいなかったら5秒で死ぬ自信がある。食らえ、襲爪雷斬！　襲爪雷斬!!　襲爪雷斬!!!　…TPなくなった。
れいちん：ああ、またミントがクレスにTPをチャージしまくってあげている…。金遣いの荒いダンナに尽くす奥さんに見えてきた（笑）。
よっぴ：ひどいっ。でもしょうがない、ミント頼りで倒せたから。さて、この石像をスイッチがある床まで引きずって行くのじゃ。そうすると、扉が開くのじゃ。
れいちん：宝を守るトレジャーキーパーが、「フレッシュミート！」って言って襲ってきた──（笑）。
よっぴ：（笑）。…じゅる…おなか減った。
れいちん：あとでフレッシュミート食べに行こう。だからほら、「レイスルビー」を取って先へ！
よっぴ：やったー！　オラがんばるぞー!!　「レイスルビー」があれば地下2階の扉が開いて、その奥にある魔法陣から炎のフロアに突入できるんじゃー。
れいちん：この炎のフロアで、クレスのおっちょこちょいさ（③）にイラっとした思い出がよみがえってきた！
よっぴ：でも、宙を浮いて移動できる仕掛けはおもしろいぬ。クレスのマントが赤いから、まさにスーパーマン。
れいちん：宙に浮いていられる時間には限りがあるから、気を付けないと炎の海に…。
よっぴ：落っこちたあああああ、熱いぃ熱いぃい!!
れいちん：コントのネタかよ（笑）。
よっぴ：HPが恐ろしく減ってしまったから、「アップルグミ」もぐもぐしまくり。変な一行だ（笑）。HPを全快させたら「レイスルビー」で開く扉にゴーゴー！　うわあああ、ゴーレム2体キタ────!!　きっ、貴様らなんて怖くないんだからね！　うそ、怖い！
れいちん：がんばれよっぴ！　フレッシュミート!!
よっぴ：フレッシュミートー!!　ライフボトルは7個に増えたし、イケる、イケる！　襲爪雷斬からの秋沙雨!!
れいちん：なんか、戦闘がちょりっとうまくなってるお。
よっぴ：よぴこ進化！　このあと奥に行くと何があるんだっけか？　むむむ、モリスンさんがいる！　そしてこの禍々しい雰囲気は…（④）。
れいちん&よっぴ：ダオス復活の儀式だ(ﾟ益ﾟ)!!
よっぴ：そしてまさかのトリスタンさん、再登場！
れいちん：トリスタンに始まりトリスタンで終わる。彼の言うとおり、発売日までお金を貯めて待っていよう！



▲クレスの父親の剣の師匠・トリスタンが、体験版では特別にソフトのPRや戦闘システムについての説明をしてくれる。



▲目を覚ましたロンドリーネは、クレス達に久しぶりと親しげに話しかける。彼女が出会ったことのあるクレス達とは？



▲貴重品の「レイスルビー」をうっかり落としてしまうクレス。そのせいで、危険な目に合うことになってしまう。



▲魔王・ダオスはマルス・ウルドールという男によって、今まさに復活の時を迎えていた。食い止めることはできないのか!?

TOPIC 予約特典は豪華「ドラマチックDVD テイルズ オブ コスチューム!?篇」

『なりダンX』の予約特典DVDには、ディオ＆メルや『テイルズ オブ ヴェスペリア』の主人公・ユーリなど、人気キャラが勢揃いする「スペシャルスキット」といった、豪華コンテンツが収録されている。さらに、DVD用のスキット台本ももらえるので、予約キャンペーンをおこなっているお店に急げ！



※予約特典は数に限りがあります。※取り扱いのない店舗もあります。店頭でお問い合わせください。
※デザインは仮のものです。※このソフトは特典のため、誤動作などが起きた場合でもディスクの取替えは出来ません。

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

今回は根強い人気を誇る『テイルズ オブ デスティニー2 （以下TOD2）』を特集！ 注目の新コーナーもスタートです!!

Vol. 4

今月のトピック

- ◉『テイルズ オブ デスティニー2』の歴史と魅力に迫る
- ◉連載コラム
- ◉『テイルズ オブ』な履歴書。

GAME ▶ゲーム シリーズ初のPS2タイトル『テイルズ オブ デスティニー2』

Tales of Destiny 2®

PS2ソフトとして発売された初のシリーズ作で、なおかつ初の続編モノである『TOD2』。PS2ということでグラフィック、戦闘システムなどすべてが大幅にパワーアップ！ また、人気アーティストの倉木麻衣さんがテーマソングを担当したことも大きな話題になりました。

『TOD』から18年後の世界を舞台にした物語

『TOD2』の舞台は、前作から18年後の世界。主人公のカイルは『テイルズ オブ デスティニー（以下TOD）』の主人公だったスタンと、ヒロイン・ルーティのあいだに生まれた少年です。前作のメインキャラ達が登場するのもうれしいポイント！

～『TOD2』の歴史～

PS2 '02年11月28日発売
『テイルズ オブ』シリーズのご意見番・吉積信氏の初プロデュース作品。

PSP '07年2月15日発売
闘技場にスタンの妹・リリスが登場し、戦うことができるようになった。



▶ハードがPS2になり、より多くのアニメーションムービーがイベントに挿入された。

STORY たった1人の少女の"英雄"となるために…

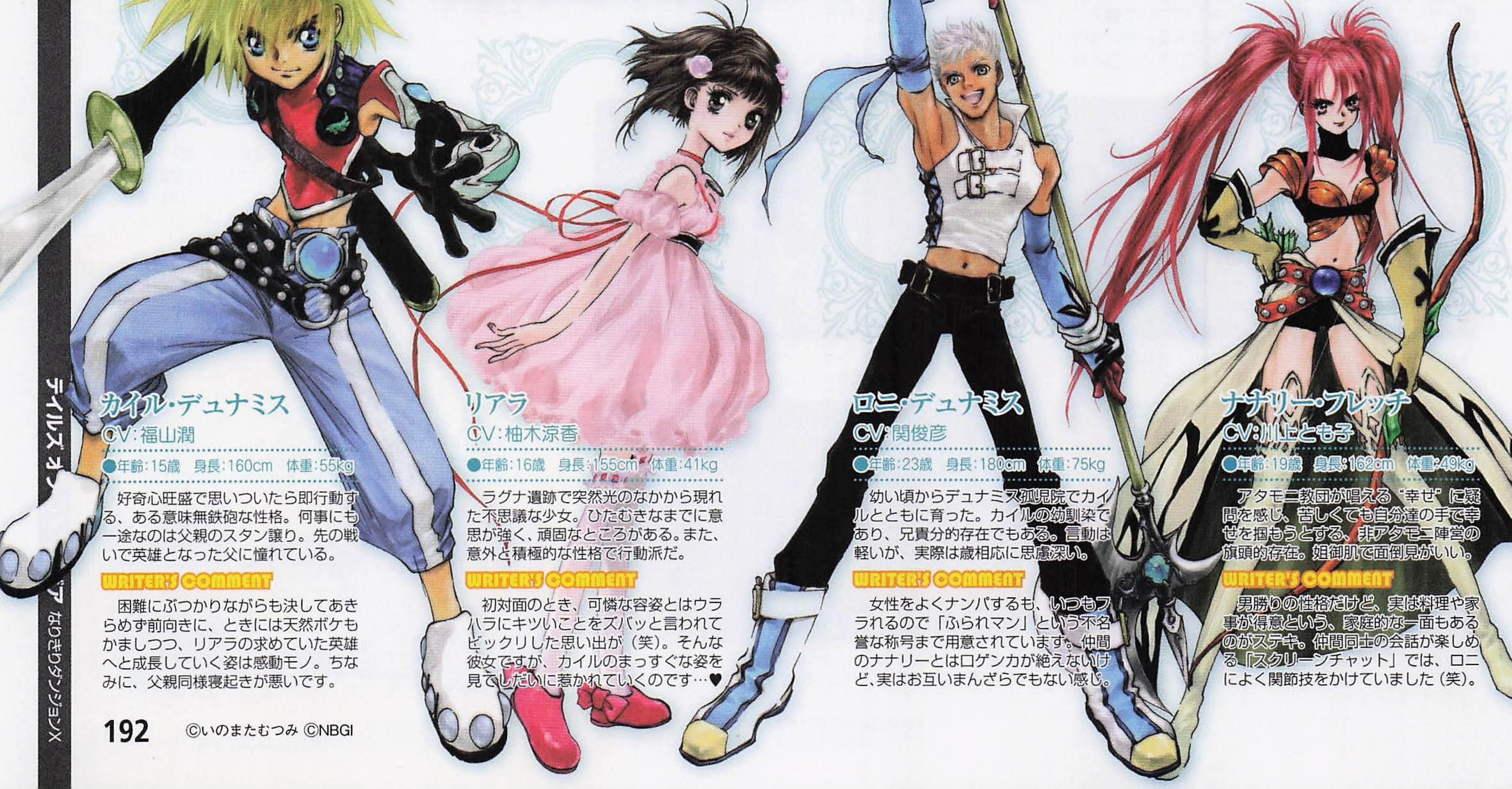
母親であるルーティが経営するデュナミス孤児院で暮らすカイルは、父親のような英雄になることに強く憧れを抱いていました。そんなある日、幼なじみの青年・ロニを誘い街の近くにあるラグナ遺跡へと探検に出かけたカイルは、その最深部で不思議な少女・リアラと出会います。「英雄を捜している」という彼女に、自分が英雄になるとアピールするカイル。しかしリアラは彼の言葉に耳も貸さず、その場から立ち去ってしまいます。そんな彼女との出会いがカイルの冒険心により火をつけ、彼は"本物の英雄"を目指して冒険に出ることを決意します。去り際にリアラが落としたペンダントを届けるために、その足跡をたどりようやく彼女と再会することができたカイル。そこで彼はリアラとともに英雄を捜す旅をする約束をし、全国各地を巡ることに…。そんななか、アタモニ神団の指導者であるエルレインが人々に与える"幸せ"の形に疑問を持ったカイル達は、やがて彼女と敵対するようになります。そして戦いのなかでカイルはやがて、リアラの求めていた英雄、彼女だけの英雄として成長していくのです。



▲リアラと再会したカイルは、持ち前の積極性で彼女の英雄捜しの旅に協力すると約束する。



▲エルレインと対峙し、過去や未来の世界を冒険することに。そこで個性的な仲間達と出会う。



カイル・デュナミス
CV：福山潤
●年齢：15歳　身長：160cm　体重：55kg

好奇心旺盛で思いついたら即行動する、ある意味無鉄砲な性格。何事にも一途なのは父親のスタン譲り。先の戦いで英雄となった父に憧れている。

WRITER'S COMMENT
困難にぶつかりながらも決してあきらめず前向きに、ときには天然ボケもかましつつ、リアラの求めていた英雄へと成長していく姿は感動モノ。ちなみに、父親同様寝起きが悪いです。

リアラ
CV：柚木涼香
●年齢：16歳　身長：155cm　体重：41kg

ラグナ遺跡で突然光のなかから現れた不思議な少女。ひたむきなまでに意思が強く、頑固なところがある。また、意外と積極的な性格で行動派だ。

WRITER'S COMMENT
初対面のとき、可憐な容姿とはウラハラにキツいことをズバッと言われてビックリした思い出が（笑）。そんな彼女ですが、カイルのまっすぐな姿を見てしだいに惹かれていくのです…♥

ロニ・デュナミス
CV：関俊彦
●年齢：23歳　身長：180cm　体重：75kg

幼い頃からデュナミス孤児院でカイルとともに育った。カイルの幼馴染であり、兄貴分的存在でもある。言動は軽いが、実際は歳相応に思慮深い。

WRITER'S COMMENT
女性をよくナンパするも、いつもフラれるので「ふられマン」という不名誉な称号まで用意されています。仲間のナナリーとは口ゲンカが絶えないけど、実はお互いまんざらでもない感じ。

ナナリー・フレッチ
CV：川上とも子
●年齢：19歳　身長：162cm　体重：49kg

アタモニ教団が唱える"幸せ"に疑問を感じ、苦しくても自分達の手で幸せを掴もうとする、非アタモニ陣営の旗頭的存在。姐御肌で面倒見がいい。

WRITER'S COMMENT
男勝りの性格だけど、実は料理や家事が得意という、家庭的な一面もあるのがステキ。仲間同士の会話が楽しめる「スクリーンチャット」では、ロニによく関節技をかけていました（笑）。

ライターれいちんの ここがスゴイよ「TOD2」

SP（スピリッツポイント）を導入した戦闘は手応えアリ！

『TOD』（と、ウッドロウ）大好きっ子だった私にとって、『TOD2』が発売されると知ったときのうれしさは、そりゃあパネェものでした。まさかのシリーズ初の続編モノ。てことは、前作のキャラも登場しちゃう？ っていうか、舞台が『TOD』から18年後ってことはウッドロウ、41歳じゃん！ ちょ…美中年!! しかもまだ独身!!!! みたいな。でもって、記事担当でもあったので、このときばかりは心底ライターをやっててよかったなと思いまんた。と、まあそれはさておき…、『TOD2』には独自の画期的なシステムが多数搭載されていました。まず戦闘。シリーズおなじみの術技を使うのに必要なTP（テクニカルポイント）のほかに、SPというキャラの精神力などを表すゲージがありまして。特定の行動をすると増減し、SPが少ない状態で敵を攻撃するとカウンターを食らってしまったり、逆にSPが多い状態だと味方の攻撃力が高くなる、などの要素がありました。力押しで挑むとSPが減少して効果のある攻撃を与えられません。私はかなりのヘボゲーマーなので、最初戦闘が超ムズいと思ったわけです。が、慣れてくるとSPがあることで、よりスリリングな戦闘が楽しめる！ 自分なりに戦い方を研究したりもしまんた。そこでわかったことは、ヘタでもちゃんと考えて戦えばどうにかなる、そしてうまく戦えたときの爽快感たるや…うををう（身震い）。そんなわけで、今でもSPという要素はよかったなーと思います。あともうひとつ。術技に特殊な効果を付加する「エンチャント」というシステムが個人的に強く印象に残っています。「SP減少軽減」とか「攻撃力アップ」といったいろんなエンチャントがあるんですが、なかでも私がお世話になったのは晶術（魔法のようなもの）の発動が早くなる「詠唱加速」と、連続で晶術を発動できる「追加晶術」。これをリアラとハロルドにセットすると、ドッカンドッカン晶術を連発してくれて気持ちいいのなんの。ラスボス戦でもこの2人には大変お世話になりまんた。あ、ラスボスといえば、ラスボスよりも強敵と評判だった狂戦士・バルバトス！ あんたホント～に強すぎだよ‼ 当時同僚のゲーマーに助けを求めて、断られたことを思い出しました…。



▲今では当たり前だけど、戦闘中にカメラがキャラにズームインするのもよかった！



シリーズが誇る悪役誕生!!

バルバトス・ゲーティア
CV：若本規夫

遥か昔に勃発した天地戦争で活躍した戦士。英雄に対して激しい憎悪を抱いており、死後、何者かの力によって再び蘇りカイル達の前に立ち塞がる。

よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク！



新人声優＆役者のよっぴが、キャラクターへの愛を語っちゃうコラム☆ イラストには前号に引き続き、知る人ぞ知るビバ君が…（笑）。

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。お菓子作りが得意で、きなこに目がない。公式サイトは→http://www.kaminokeza.com/yoppi/

ハオッ☆ 今回のよっぴコラムでは皆さまご存知『TOD2』について語るぞなもし♪ 魅力的なキャラがいっぱいの『TOD2』ですが、よっぴ的にとくに気になったのがリアラとハロルド！ まずリアラは、初対面のとき想像していたイメージと違って、「あり!?」ってなっちゃいますたね。意外と強気！ でも、美少女大好きなよっぴはハァハァもんですた！ みんなもだけど、彼女も進んでいく道を自分で決めたからこそ、ときには迷いながらも最終的にまっすぐカイルの胸に飛び込んでいけたんだろうなぁ。冒険のなかで少しずつ変わっていくリアラのカイルへの想いは要注目☆ 彼女がカイルをデートに誘う、なんていうキュンキュンしちゃう場面もあったり…！ ハロルドは「ここまで素っ頓狂な子（？）なんだ！」ってびっくりしますた。彼女作詞作曲の「飛べ～飛べ～☆ ロケットぉぉ～♪」の歌は、まさかの天才的音感としか言いようがない！ そういや、ハロルドの髪型は寝癖らしいですが、ホントなのかすら？ あと、お部屋のかわういぬいぐるみや謎のポスターは彼女が集めたのかすら？ なんだかハロルド自身、ナゾがいっぱい（゜益゜）！

ちなみに、冒険中たくさんの時代の人とふれ合って、自分とは違う価値観や人生に出会って…『TOD2』から大事にしなきゃいけないことをたくさん学びますた！ どんなに辛くても自分の決断に責任を持つこと、自分と相手を信じ続けること、それが本当の「幸せ」に繋がる…。あり？ なんだか真面目に語っちゃったかや？ たまにゃいっか☆ さーて！ 未来に向かってよっぴも「データ採取」だずぇー（゜益゜）‼



はみ出し『TOD2』ちょっといい話

『TOD2』の世界は前作と変わらないものの、繁栄していたセインガルド王国が廃墟と化していたり、貧富の差が激しかったノイシュタットから差別がなくなっていたりと、18年の歳月を感じることができます。ちなみに、アルバの小屋には大人になったチェルシーが1人で住んでいます（涙）。



ジューダス
CV：緑川光
●年齢：16歳　身長：159cm　体重：48kg

地下牢に幽閉されたカイル達の前に姿を現す仮面の剣士。口数が少なく、その素性は謎に包まれている。なお、ジューダスという名前はカイルが命名。

WRITER'S COMMENT

当時イラストが公開されたとき、ファンのあいだで「ざわ…ざわ…」となったキャラ。最終決戦の前に彼のステータス画面を見ると、仮面を取ったイラストが表示されます。



ハロルド・ベルセリオス
CV：平松晶子
●年齢：23歳　身長：149cm　体重：35kg

人格を宿した剣・ソーディアンを発明した天才科学者。専門分野以外のことにはまるっきり疎く、子供のように自由奔放かつ天真爛漫な性格。

WRITER'S COMMENT

人をすぐ実験台にしようとしたり、薬物を混入した料理を作って食べさせようとしたり、とにかくデンジャラスかつフリーダム！ なお、ハロルドという名前は自称で、本名は謎です。

前作で活躍したメインキャラも“英雄”としてカイル達の前に登場！

18年前に起こったソーディアンを巡る戦いで、世界を守ったスタン達。「四大英雄」と人々から呼ばれる彼らも、カイル達に力を貸してくれます。



▶ジューダスもスタンのことを知っていた。



ルーティ
CV：今井由香

前作のヒロインで、現在は自分が育ったクレスタの街で孤児院を経営している。厳しくも優しくカイルを見守る。

WRITER'S COMMENT

スタンの妹・リリス直伝の「死者の目覚め（フライパンをお玉で叩く）」で、ねぼすけなカイルを起こしています。



ウッドロウ・ケルヴィン
CV：速水奨

雪国ファンダリアを治める国王で、国民から「賢王」と称えられている。その地位に驕ることなく、気さくな人柄。

WRITER'S COMMENT

カイルを快く城に招き入れ、自分の息子のように親身に接してくれるステキな王様♡ PSP版では闘技場に登場。



フィリア・フィリス
CV：井上喜久子

現在はアタモニ神団の本部となったストレイライズ大神殿で司祭をしている。物腰が柔らかく落ち着いた性格。

WRITER'S COMMENT

前作ではちょっとドジなところがあったけど、しっとりとした癒し系の大人の女性に成長しました。

『テイルズ オブ』な履歴書。

『テイルズ オブ』シリーズってどんなヒトが関わっているの？ **そんな疑問がまるわかり!!**

今月から新コーナー「『テイルズ オブ』な履歴書。」がスタート！ プロデューサーから宣伝担当の方まで、『テイルズ オブ』シリーズに関わっているさまざまなスタッフの人となりを、「履歴書」という形で探っちゃおうと思います☆ 記念すべき第1回目は、『なりダンX』のプロデューサーで、『テイルズ オブ』シリーズのイベントでもおなじみの大舘隆司さんです！



奥村大悟が30秒で描いた！

項目	内容
ふりがな	おおだて りゅうじ
氏名	大舘 隆司
性別	男・女・その他（男に丸）
誕生日	4月4日 オカマの日
血液型	B型
身長	180cm
所属部署	(株)バンダイナムコゲームスの テイルズオブシリーズとか太鼓シリーズを 作っているところ。
趣味	ゲーム作りとか 釣りとか 自転車とか インドア・アウトドア どっちもいける
好きな食べ物	レトルトのカレー　お世辞とかじゃなく ハウスのバーモカレーの コクの中辛は大好物!!
『テイルズ オブ』シリーズ以外の好きなゲーム	・クロノトリガー ・糸井重里のバス釣りNo.1

『テイルズ オブ』シリーズとの出会い

SFC版の「TOP」です。当時私は業務用の体感ゲームを作っていましたが、家庭用ゲーム開発チームがなんだか花形っぽくて、うらやましいな～と思って見てた。

関わった『テイルズ オブ』シリーズとその関係

最初に関わったのは「マイソロ1」。当時はマイソロの原型となる企画を持って社内をプラプラしてて吉積さんに拾ってもらった。（この縁がなかったら、エースコンバットチームに行っていたと思う。）その後は「イノセンス」「マイソロ2」「TOVS」「なりダンX」とか。

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』とその理由

全部です!!

TOWシリーズでテイルズオブの手綱を預かる以上、皆を均等にこよなく愛さねばなりませぬ。ここは父親の目線でシリーズを見ています。

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』キャラクターとその理由

こっちの流れで言えば全部!!と答えるべきなのですが、それでは面白くないので…

♂ カイウス
理由：なんだかほうっておけない感じ

♀ イリア
理由：たくましい感じ



カイウス・クォールズ From TOT　イリア・アニーミ From TOI

『テイルズ オブ』シリーズのエピソードや裏話

…色々とありすぎちゃって。思い出したら涙で前が見えなくなって書けなくなりました…

今後の『テイルズ オブ』シリーズでやってみたい事

ミュージカルってど…どうかな?!（ドキドキ）

あなたにとって『テイルズ オブ』シリーズとは？

多くの方の支えによって存在しているコンテンツ。自分の中ではお客様との「共有財産」

フリースペース

今年初めてテイルズオブフェスティバルを生で観たのですが、お客様の熱気、"テイルズLOVEエネルギー"がすごく伝わってきました。こういう熱量のあるシリーズに関われている自分ってとても幸せ者だな～とつくづく思いました。皆様、今後とも「テイルズオブシリーズ」よろしくお願いします。

PSP 俺たちのサバゲー VERSUS

2010年8月5日発売	¥5,040（税込）			ACT 対戦 協力	
ジャンル	STG（FPS）	メーカー	ベストメディア	備考	プレイ人数:1～8人

実銃を精巧に模したエアガンとBB弾を武器に、大自然の中で敵味方のチームに分かれて銃撃戦を行うサバイバルゲーム。国際的にも人気の高いこのゲームだが、残念ながら実際に遊べる場所はそう多くない。そんな燃焼不足のサバゲーファン達の心をつかみ話題となったのが、一昨年に発売された『俺たちのサバゲー（以下、俺サバ）』だ。その人気作が『VERSUS』と新たに名を変え、この夏PSPに帰ってくる！　前作から約2年、あらゆる面で深く進化した本作に注目すべし。



◀サバゲー界のトップブランド、東京マルイとファントムが本作でも完全監修！



初心者も安心のモードを用意!!

「俺サバTV」でルールを学べ!!

ゲームでFPSはよく遊ぶけれども、サバイバルゲームはリアルで遊んだことがないから手を出しにくい。そんなサバゲー初心者も、深夜のTV番組風にイチから学べるこの「俺サバTV」さえ見れば、ルールや各種専門用語をバッチリ習得できる。ゲーム版はもちろん、リアルサバゲーでのデビューもこれで安心。



◀サバゲーで勝敗を左右するのが、バディ（相棒）との協力プレイだ！

MAX8人の熱き対戦(VERSUS)がこの夏勃発!!

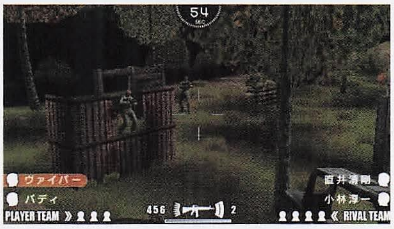
『VERSUS』の進(深)化

本作で大きく変わったのは右にあげる3つの要素。前作を遥かに超える進化に目を見張れ！

1 通信対戦の最大人数が大幅にアップ!!

携帯機が持つ「場所を選ばずいつでもどこでも対戦できる」という魅力。それを最大限に生かしたのがこの『VERSUS』だ。「バーサス＝対戦」という名にふさわしく、アドホック通信による対戦が最大8人まで可能となった。もちろん、対戦に欠かせないルーム作成も完備し、対戦ルール（レギュレーション）もチーム戦や個人戦といった全8種類を用意。この夏、信頼できる戦友（とも）達と、戦いの熱き思い出を胸に刻み込め！

2 視点の変更と新アクションの追加でリアルに



▶しゃがみながら隠れて移動し、敵を見つけたら素早く射撃だ！

前作では後方から操作キャラを見下ろして操作するタイプだった。本作ではユーザーからの声をフィードバックし、移動や射撃を主観視点で行う、いわゆるFPSタイプに変更された。また、物陰に隠れるだけでなく、アクションに「しゃがむ」が追加。隠れながら撃つというサバゲーの醍醐味を、画面越しからでもよりリアルに感じられるはずだ。

3 現実では戦えないフィールドも用意!!

サバゲーファンならば、一度はやってみたいと思う市街戦。もちろん、本作ではその夢に応えている。樹木が生い茂る野外フィールドはもちろんのこと、都市の地下街もフィールドとして登場。普段見慣れているはずの場所が、ある日突然戦場に変わる……。そんな特殊で非日常的な緊張感は、一度味わったらきっと病みつきになるはず。



◀自動改札の手前にはホームもある。通過列車を横目に撃ち合う緊張感がたまらない！

収録エアガンやパーツの数は 145種＋α!!

本作には東京マルイの新作エアガンを追加収録。さらに若本規夫氏や池田秀一氏をはじめとする、豪華声優陣のエアガン解説もあり。難しい用語もボイス解説ならばスラスラ頭に入るはず!?

主な収録エアガンやパーツ

■ハンドガン（44種類）
ハンドガンは主に2タイプに分類。まずはM92FやM19などの、ガスブローバック＆固定スライドタイプ。そしてGLOCK 18CやM93Rのハンドガンタイプだ。また、1つの銃でも細かく分かれており、例えばM92FならばミリタリーFクロムステンレス、フレームシルバー、スライドシルバーなど複数種類が存在する。

■ライフル（8種類）
ライフルはM14やM16A1などの通常タイプと、コンパクトマガジンタイプのMP7A1やSCORPION Vz.61などを収録。しかもM16A1ならばver.1、HOP UP ver.、EG700モーター搭載Ver.のようにラインナップもマニアック。資料的価値もかなり高い。

■エアガンパーツ（15種類）
スコープ系パーツやグリップ、さらにはサイレンサーなど、サバゲーに欠かせないエアガンパーツが15種類登場。こだわりのパーツを見つけて、最強のマイガンをカスタマイズだ！



◀コスプレもサバゲーの楽しみの一つ。なかにはウェイトレス衣装といったイロモノも！

ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション

DS ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション

2010年8月5日発売	¥5,040(税込)		
ジャンル	ETC(ファッションデザイン+ミニゲーム集)	メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1人用		

日曜の朝が楽しみすぎる!

大人気アニメ「ハートキャッチプリキュア!」をモチーフにしたタイトルが登場! といっても、「プリキュア」って女のお子様向けでしょ? と思って敬遠している人も多いはず。そこで今回は「プリキュア」の魅力を担当ライターがレクチャーします!

大きなお友達だって「プリキュア」が好きなんです!

6年前から日曜日の朝が楽しくてしょうがない。「バトルスピリッツ」とか「戦隊ヒーロー」とか「仮面ライダー」もいいけれど、やはり「プリキュア」が群を抜いて楽しみすぎる。ハッキリ言えば小さな女の子向けの番組ですが、そのなかには友情あり、恋愛あり、バトルあり。実は男の子も大人のお友達も超熱くなれる作品だってことは意外と知られていません。「ふたりはプリキュア」では、なぎさとほのかのケンカで友情の大切さを再認識しました。「スプラッシュスター」では、敵である満と薫の心を開かせた熱い想いを知りましたし、劇場版「チクタク危機一髪」では定番のケンカ話に涙したものです。そして「プリキュア5」。のぞみのひたむきな夢見る乙女の底力を思い知らされました……。ちなみに劇場版「お菓子の国のハッピーバースディ」では、シリーズ初のキスシーンも披露しちゃってます! キャー!! で、スタッフを一新し、ビジュアルと物語の展開がまさに新鮮そのものだった「フレッシュ」と続いて、ぶっちゃけありえない快進撃で日曜の朝を牽引してきたのです。見る人の童心(というか乙女心)をくすぐるこの作品、ちょっと気になりませんか?



キュアサンシャイン 明堂院 いつき

生徒会長のいつきが変身する3人目のプリキュア。光り輝く「陽の光浴びる一輪の花」。

ポプリ

キュアブロッサム 花咲 つぼみ

花を愛するつぼみが変身するプリキュア。桃色のカラーが映える「大地に咲く一輪の花」。

シプレ



キュアマリン 来海 えりか

おしゃれ大好きなえりかが変身するプリキュア。決めゼリフは「海風に揺れる一輪の花」。

コフレ

合言葉は「やるっしゅ」!

さて、そんな歴史とともに乙女の気持ちを代弁しながら続いてきたシリーズの最新作が、現在放送中の「ハートキャッチプリキュア!」です。原点回帰をうたう本作は、プリキュアが2人である(まあ、3人に増えましたが)とか、マスコットキャラの妖精がいないと変身できないという設定を受け継ぎつつ、シリーズ初の高校生プリキュア・キュアムーンライトや、敵プリキュア・ダークプリキュア、果てにはおばあちゃんプリキュア・キュアフラワーが登場するなど、目新しい要素も多く見ごたえ十分。もちろん世界観は一新されているので、シリーズを見ていない人でもバッチリ楽しめる内容となっています。物語も、個人的にはシリーズで1、2を争う高水準で、予告を見ると次週が楽しみすぎて仕事が手につかないっしゅ! そして「プリキュア」といえば、OP、EDなどの楽曲の見事さも忘れてはなりません。本作では、主役のつぼみ役は紅白歌手でもある超人気声優の水樹奈々さんが担当されていますが、王道を守ってちゃんと「プリキュア」らしい楽曲と歌い手を起用するあたりは、さすが! とうなるほかありません(個人的には水樹さんが歌う"プリキュア的OPソング"も聴いてみたいですが)。

ここまで熱く語ってきましたが、そろそろみなさんも「1回くらい見てみようかな」と思っている頃でしょうか? むしろもう見ちゃってる!? そうなると手に入れたくなるのが、さまざまな関連グッズ。そこでオススメするのが『ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション』です。なんだか遠まわしなCMみたいになってますが、こちとらマジっしゅ。なかなか自由度が高いゲームで、ミニゲームもあって、もちろんボイスも入ってます! アニメからゲームへ、「プリキュア」のおもしろさを存分に味わうフルコースを、ぜひご堪能あれ!

(担当ライター・デルチ)

ゲームもやるっしゅ!



ゲームのたねー

自分の作った服でプリキュアコーデ!

プレイヤーが洋服屋さんを経営することになる本作。商品となる服は、形や色、アクセサリーなど自由に選択可能だ。お客さんのオーダーをかなえる服を作ってお店を繁盛させよう。さらに、作った服をつぼみやえりかに着せてファッションショーも開催できちゃう。自分だけのプリキュアワールドを作り出せ!



▲つぼみやえりかをモデルに、細部までこだわった服を作ろう!

Point! データカードダスとミラクル連動!

本作は、アーケードで大人気のデータカードダスとも連動している。なんと、ゲーム中で作ったTシャツのデータにより、オリジナルカードを入手できるのだ。さらに、初回版にはここでしか手に入らない制服バージョンのいつきのカードも封入される。データカードダスでもプリキュアを存分に楽しもう!



初回封入特典もアリ!



▲オリジナルデザインの服を着たデータカードダスで遊べちゃう。これは心おどる!

PSP コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー

2010年8月12日発売	通常版:¥6,090(税込)/初回限定版:¥8,190(税込)				
ジャンル	AVG(廃校監禁ホラーアドベンチャー)	メーカー	5pb.	備考	プレイ人数:1人用

ギャルゲーだと思って油断したら死ぬ!

1996年からPCなどで展開されてきたホラーAVGをリメイク。シナリオ、キャラクター、イベントCGは一新され、怨霊などがいる方向や距離がわかる立体音響により、臨場感あふれる恐怖を体験できる。プレイヤーは主人公の持田哲志のほか数人を操作して、仲間とともに廃校からの脱出を目指す。だが会話の選択肢や使用アイテムを間違えると、仲間が無残な死に方をしてしまう。美少女キャラが登場するといっても、決して油断してはいけない。

「幸せのおまじない」からすべてが始まった……

転校するクラスメートのために行った「幸せのサチコさん」のおまじないの影響で、怨霊の住む廃校に監禁された学生達。彼らに次々と惨劇が襲いかかる……。


1

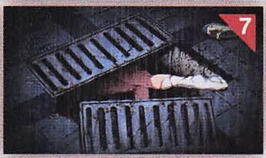

2


3

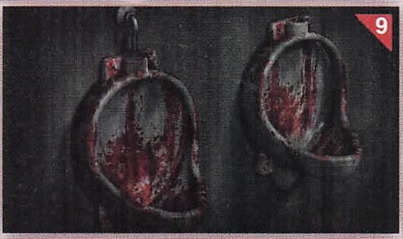

4


5


6


7


8


9


10


11


12


13

1:廃校の中で見つけた封筒の中には、頭を割られ無残な姿となった由香の写真が入っていた……!
2:トイレの扉を開けると、首を吊った直美の姿が! うつろな表情で、生前の聡明さは見る影もない……。
3:首のない人形から、何か小さな声が聞こえてくる。状況を打破する、重要なカギとなりそうだ。
4:亡霊達と心をかよわせる繭。彼女の優しさが感じられる場面だが、油断すると……。
5:亡霊達によって、宙に吊り上げられてしまった繭。やはり、彼らの暴走は止められないのか!?
6:舌を切り取られた少年の亡霊。彼らは、過去に起きたある凄惨な事件の被害者のようだ。
7:プールの排水口に吸い込まれている死体が……。仲間の誰かでないことを祈りたい。
8:直美と同じく、トイレで首を吊っている世以子。自殺をするような性格ではないのだが、いったい何が……?
9:学校のいたるところに、不気味な血痕が残されている!
10:背後に迫る怪しすぎる男! このままでは確実に殺されてしまうが、回避する手段はあるのだろうか!?
11:突如錯乱するあゆみ。正気ではいられない何かを見てしまったのか、それとも……?
12、13:死んでいる他校の生徒を発見。どうやら、この廃校に迷い込んだ不幸な犠牲者達が、ほかにもいるようだ。



中嶋直美(なかしまなおみ) CV:佐藤利奈

「腐れ縁」と言いつつも、主人公である持田哲志のことが気になっている。勝ち気な性格の反面、料理が得意など女性的なところも。



鈴本繭(すずもとまゆ) CV:南里侑香

演劇部に所属しており、「すずめちゃん」と呼ばれ愛される人気者。家庭の事情で突然転校が決まり、ショックを受けているようだ。



篠原世以子(しのはらせいこ) CV:新井里美

直美の幼ななじみで、明るく奔放な性格。母親が失踪して以来、弟達の面倒をみている。女子(特に直美)へのセクハラが多い。



篠崎あゆみ(しのざき) CV:今井麻美

クラスの委員長。人を怖がらせるのが好きで、よく怪談話をする。彼女が持ってきたおまじないが、悲劇を招くことに……。



持田由香(もちだゆか) CV:喜多村英梨

哲志の妹で、かなりのブラコン。兄に特別な感情を持っているようだ。学校に傘を届けに来たために、事件に巻き込まれてしまう。

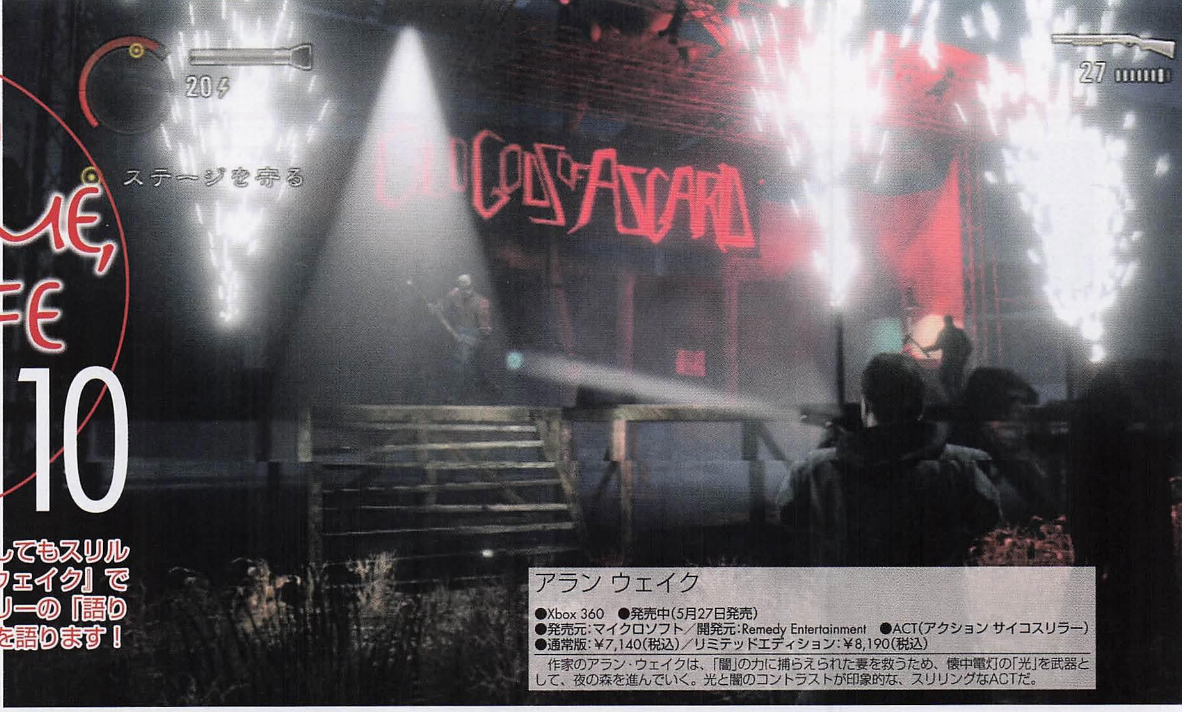
電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る「記憶に残るゲーム」

CASE. 10

ホラーアクションゲームとしてもスリル満点で楽しめる『アラン ウェイク』ですが、ここではそのストーリーの「語り口」に注目して、本作の魅力を語ります！



アラン ウェイク

●Xbox 360　●発売中(5月27日発売)
●発売元：マイクロソフト／開発元：Remedy Entertainment　●ACT(アクション サイコスリラー)
●通常版：¥7,140(税込)／リミテッドエディション：¥8,190(税込)

作家のアラン・ウェイクは、「闇」の力に捕らえられた妻を救うため、懐中電灯の「光」を武器として、夜の森を進んでいく。光と闇のコントラストが印象的な、スリリングなACTだ。

スティーブン・キングも言っている「物語は謎があるほど記憶に残る」と

ホラーファンの琴線を揺さぶるマニアックなネタが目白押し！

「ホラー映画やホラー小説が大好きで、特にスティーブン・キングの大ファンである自分にとって、『アラン ウェイク』は絶対に見逃せない作品だった。分厚い箱の限定版を発売日に購入し、さっそくプレイを開始した。私はイトヤン。〝電撃ゲームス〟のライターだ……」

てな調子で、思わずゲーム冒頭のナレーションを真似しちゃいましたが、ホラーファンである筆者としてはそれぐらい、本作の世界観にハマってしまったわけで。ベストセラー作家の主人公が、自作の小説そっくりの怪事件に巻き込まれるというシチュエーションは、「ダーク・ハーフ」や「ミザリー」といった、スティーブン・キングの小説でおなじみのパターン。そういえば、本作の舞台となるブライトフォールズの町も、キングの小説に登場する架空の町、キャッスルロックを連想させます。ところが、ブライトフォールズの町にはもっと直接的な元ネタが存在している。それはデイヴィッド・リンチ監督のシュールなTVドラマ「ツイン・ピークス」。本作では、1つの章が終わると海外ドラマ風にエンディングの歌が流れる（そして次の章の冒頭では、「ここまでのアラン・ウェイク」というダイジェストが流れる徹底ぶり！）のですが、その第1章のエンディング曲は、デイヴィッド・リンチ監督が「ツイン・ピークス」の直前に制作した、傑作サスペンス映画「ブルーベルベット」の挿入歌として知られる、ロイ・オービソンの「イン・ドリームス」だったりします。

……とまぁ、マニアックな元ネタ談義を一気にまくしたてちゃいましたが、本作の物語を語るうえでは、こうしたゲームの外側を取り巻く事象の考察も、すごく重要なことだと思うのです。そしてそれは、本作ならではのストーリーの「語り口」にこそ、その理由があるのです。

多様な「語り口」が折り重なって重層的に展開されていく物語

本作では、プレイヤーは主人公のアラン・ウェイクを操作して、ゲームを進めていきます。その際、プレイ中は常にアラン本人のナレーションで、彼の心情が語られていきます。プレイヤーはアランと一体化して、彼の視点（ゲーム中のカメラの位置ではなく、物語の語り口としての意味です）でストーリーが描かれていくわけです。

一方で、アランが進んでいく道中のあちこちに、「原稿」が落ちています。これはアラン本人が書いた記憶はないのに、なぜか存在している彼の新作小説で、ゲーム中の事件はこの小説のとおりに発生しているという設定です。原稿には、アランとは別行動を取っている人物の様子や、その心の葛藤などが、小説の形で記述されています。つまり、アランを操作することでプレイヤーが直接体験できる展開とは別に、原稿という二次情報によって、物語の別の側面が補完されているわけです。

物語を補完する情報は、小説の原稿だけではありません。ブライトフォールズの町で流れているラジオ放送からも、町の人々の動向を知ることができます。さらに興味深いのは、町の各所に置かれているテレビです。そこにはアランの奇妙な行動が映し出されるのですが（これに関してはゲーム後半で一応の説明がなされます）、加えて「ナイトスプリングス」と題された、短編ホラードラマも放映されています。これは実際に俳優が演じている架空の実写ドラマなのですが、「トワイライトゾーン」風の世にも奇妙な雰囲気が、実にイイ味を醸し出しているんですよねぇ。並行世界を研究する教授や、邪神のイケニエにされる男といった出来事が描かれるこのドラマは、アランが体験する事件と直接は関係ないものの、どこか本編の物語の背景を暗示している雰囲気もあるために、ついつい深読みしたくなってしまいます。

このように本作は、プレイヤー＝アランの体験するアクション部分の展開の上に、アラン自身のナレーションや小説の原稿、そしてラジオやテレビといった多種多様なゲーム内メディアの情報が折り重なって、重層的に物語が描かれているのです。物語の一部をゲーム内の小説や手紙で補完するという形は、RPGなどでときどき見られる手法ではあるものの、ここまで複雑な「語り口」を徹底しているゲームは、筆者としては初めての体験で、非常に新鮮な驚きを感じました。でも考えてみれば、スティーブン・キングのホラー小説というのは、怪事件に巻き込まれた多数の人々の行動を、圧倒的な筆力で1人ずつ緻密に描き出していくところが、最大の魅力なわけで。本作の語りの手法は、アクションが主体のゲームで、そうしたキングの小説のような「読後感」を生み出すという、絶妙な効果を上げていると思うのです。

クリア後からスタートする、謎解きの「参加型イベント」

本作のラストで、アランが巻き込まれた怪事件は一応の決着を見るわけですが、それと同時に、プレイヤーとしては思わず「え～っ！」と声を上げちゃうような、新たな謎も生じています。そのため、ゲームをクリアした瞬間から、プレイヤーは物語に残された謎を解明しようと、さまざまな考察をめぐらすことになります。実際のところネット上でも、物語の謎を解明するための論争が、世界中のブログや掲示板で展開されているようです。

とはいえ、ゲームがいったん完結している以上、この謎はゲームの中の情報だけで解けるものではありません。ですから筆者も含めた熱心なプレイヤーは、限定版の特典であるハードカバーの書籍や、Xbox LIVEで配信された実写ドラマ、さらには物語の元ネタとなっている映画や小説まで、あらゆる知識をフル動員して、謎解きにチャレンジしているのです。……この現象って、どこかで見覚えはありませんか？　そう、本作の元ネタの1つであるドラマ「ツイン・ピークス」が放映されていた当時の、ファンの反応にそっくりなんですよ！　アニメ作品でたとえるなら、「新世紀エヴァンゲリオン」のTV版と最初の劇場版の間に巻き起こった、真のラストをめぐる論争のような感じ。そうした謎解きの論争を、本作では開発者の側から意図的に、プレイヤーに対して促しているように思います。だって、ゲーム冒頭のナレーションで、こう宣言されているんですから。「謎は謎のままでこそ、人々の記憶に残り続ける」と！

もちろん、ゲームはクリアすればそれで終わり、ストーリーの解釈をめぐる論争なんて無意味だ、という意見もあるでしょう。でも、せっかく開発者が用意してくれた物語の「遊び場」なんですから、そこで想像の翼を広げて自由に遊んでみるのも有意義だとは思いませんか？　本作にはDLCによって、2つの新エピソードが追加されると発表されています。ということは、謎への解答と、新たな謎の出現というイベントが、今後もまだまだ続いていくわけです！　これを読んでいるあなたも、本作をプレイして、このイベントに参加してみませんか？　今ならまだ間に合いますよ！（イトヤン）

NO GAME NO LIFE

「まだ先」だけど気になるゲーム
―8月20日以降発売―

DENGEKI GAMES
VOL.11

CONTENTS

ロード オブ アルカナ ―― P.200
マインドジャック ―― P.208
デッドライジング2 ―― P.212
ゴッドイーター バースト ―― P.214
二ノ国 白き聖灰の女王 ―― P.215
トリニティ ジルオール ゼロ ―― P.216
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds ―― P.217
QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) ―― P.218
エースコンバットX2 ジョイントアサルト ―― P.219
ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル ―― P.220
大神伝 ～小さき太陽～ ―― P.221
英雄伝説 零の軌跡 ―― P.222
ドラゴンボール タッグバーサス ―― P.224
ほか12タイトル

実体験で語る「殺戮」の驚き

IMPRESSION OF "LoA"

世界の秩序の根幹たる核石アルカナをめぐる戦い。
その片鱗を描く体験版の先行プレイによる感動を、ACTを愛するゲーマー達が語る。

マルチプレイACTの新解釈！ かつてない斬新なシステム

アラケン　今日はスクウェア・エニックスが贈る本格ACT『ロード オブ アルカナ』（以下、『LoA』）の体験版を先行プレイしてみたわけですが、最近はマルチプレイで遊ぶACTがいろいろと出ていますよね。

村田　「みんなで協力して敵を討伐する」ってヤツね。

アラケン　『LoA』も基本はそれですが、ほかと比較して「ここが違う！」と感じたところはどこでした？

獅子舞　まずは、戦闘に突入するのがシンボルエンカウント制というところだな。「フィールドで魔物と接触→戦闘フィールドに移行してバトル開始」という流れは、RPGに近い感覚かも。

おぬぅ　「剣と魔法の世界」というのが、かなり気合の入ったグラフィックで描かれてますよね。巨大な魔物と極限の緊張感のなかで戦うというのも好きですが、『LoA』みたいな幻想的な世界観に浸りながら遊べるというのは個人的に嬉しいです。

アラケン　特定の条件を満たすとムービー的な演出が随所に入るのもいいですね。マルチプレイ中に演出が入ると煩わしいかも……と思っていたんですが、効果的に使われている印象でした。あと、敵に攻撃を与えたときのダメージ表示もいい。大技を決めるとそれまで10や20程度だったダメージが2000とかに跳ね上がるのは爽快だなと感じました。

獅子舞　魔物の体力は大ダメージが入ることを想定されたバランスになっていて緊張感もあるね。

村田　あとは操作性の話を。攻撃とガードは対応するボタンを押すだけのシンプルなスタイルなので、連打するだけでコンボになる。もしかして簡単かも？　って思っていたけど、ボタンの長押しで別の技に派生するんだよね。慣れてくると敵を跳ね上げたり、ダウンした敵に追い討ちをかけたりできる。コアなゲーマーには一段上の遊びが用意されている感じだった。

アラケン　たしかに、実際に触るとほかのマルチプレイACTとは似て非なるモノでしたね。では、逆に「これぞマルチプレイACT」と感じた要素はありました？

おぬぅ　「アイテムの膨大なボリューム」でしょう。アイテム収集がキモになるゲームの基本は、アイテムを求めてクエストめぐりをすることだと思いますが、『LoA』は装備の数が千数百種類あるというだけあって、種類がハンパないです。

村田　体験版なのに何十種類もあったね（笑）。試しに集めたアイテムで防具を生産してみたら、序盤なのにイカツイ装備が出来ちゃった。武具のデザインがいいので、かなり収集意欲がかき立てられる。

獅子舞　1回のクエストで手に入るアイテムの総数が多いからか、同じクエストを何度も繰り返さなければならない事態はあまりなかったように思う。

アラケン　ただ、けっこうアイテムを集めても、作れる武具はまだまだ少ないんですよ。残りのアイテムはどんなタイミングで使うことになるんでしょうか。

座談会参加者

マルチプレイACT大好き
アラケン
アイドルに捧げる情熱には程遠いものの、マルチACTは得意分野と語る担当編集。体験版のプレイでは、果敢な攻めを見せるとともに、味方の救助も行うなど、器用な立ち回りを見せていた。座談会では、司会進行を務めるとともに、さまざまな観点から意見した。

あらゆるゲームに精通
獅子舞
あらゆるジャンルのゲーム知識に精通する、電撃ゲームスの眠れる獅子。プレイの腕前もかなりのもの。本作でも、積極的なプレイで魔物を次々倒し、主戦力の村田をアシストしていた。座談会では『LoA』の各システムの詳細について存分に語った。

ヘタレな他力本願プレイヤー
おぬぅ
ACT全般は下手だけど好きという、マゾ体質のライター。かと思いきや、自分にできないことは他人にドンドン任せていくなまけ者でもある。本作でもほかの人が戦っている最中に採集に勤しんでいた。ACTがニガテな人という観点から本作の魅力をチェック。

マルチプレイACTの腕前は神
村田
一度遊んだゲームは極めるまでやり続けるという超コアゲーマー。マルチプレイACTはゲームの性質上、膨大な時間を費やすのが常だが、彼は2000時間超のプレイを平然とこなす。その根性が彼のプレイを神にした。冴えわたるプレイで本作のアクションを吟味。

マルチプレイで発見！ 連帯感を高める多彩なアイデア

アラケン　今回は、先行プレイでマルチプレイを遊んでみたわけですが、その感触についても話し合ってみたいと思います。僕は、難易度がシングルプレイと比べて段違いに高かったことに驚きました。

村田　たしかに。マルチプレイは「攻略が楽になるモード」なのかと思っていたけど、敵が急激に強くなっていた。2人で魔物1体を囲んで攻撃して、やっとシングルプレイくらいの難易度になるのかな。

獅子舞　プレイヤーごとに別々の敵シンボルと戦えるけど、仲間の人数が少ないと苦戦は必至だな。全員で協力して物事に当たるのが大切だと実感した。

おぬぅ　フィールドではまずアイテム収集をするというのが僕の基本スタイルなので酷い目に遭いました。1人で別行動をとってたら敵に背後をとられて……。

村田　ボコボコにされてたね（笑）。

おぬぅ　同じエリアに他のプレイヤーがいれば、途中参戦を要請できるから……と思って助けを呼んでも誰も来てくれなかったよね。みんな冷たいよぅ（涙）。

獅子舞　1人で採集なんてやっているヤツを助けに行くわけないだろ……。まあ、なんとか退却して難を逃れたみたいだし、めでたしめでたしってことで。

アラケン　マルチプレイだと、おぬぅみたいにクリア条件を無視して好きなことをするって人がいますが、『LoA』は「レベル」の概念があるので、「できるだけ仲間と一緒にガンガン敵を倒そう！」と思えますね。みんなで協力して強くなろうという目標を共有できるのは、連帯感が生まれていい感じです。

おぬぅ　操作が比較的簡単だから、誰でも戦闘で活躍できるのもポイントですよね。僕はアクションはヘタだから戦闘参加はためらっていたんですが、「むしろ任せろ」的な感じで攻められて気分がよかったです。

村田　巨大な魔物との戦いでは、仲間との連帯感を感じさせるような工夫があったよね。「シネマティックシーン（※：巨大な魔物に一定のダメージを与えると発生する演出）」とか！

獅子舞　画面に表示されるボタンを制限時間内に正確に入力すると大ダメージを与えられる……っていう演出だな。シングルプレイだと、ボタン入力は当然1人でやるわけだが、マルチプレイの場合は、参加した全員がローテーションでボタン入力を担当するようになっていた。これは結構、緊張感があるよな。

アラケン　でも、決まると気持ちいいですよね！

おぬぅ　……僕は失敗しましたけど。ただ、失敗した場合も、仲間がフォローのボタン入力に成功すれば演出が継続されるのがいいですね。最後まで成功するかどうかでダメージが段違いに変わるから、フォローしてもらえたときは感謝の気持ちでいっぱいでしたよ。

アラケン　マルチプレイならではのシステムというと、戦闘不能になったプレイヤーを、ほかの人がHPを分け与えることで復活させられるのもありましたね。

村田　戦闘不能になったキャラクターのそばに行かないといけないし、復活させられるのは戦闘不能になってから約15秒以内。復活させるアクションの開始から復活まで3秒くらいかかるから、成功させるのは簡単ではないね。でも、成功すれば戦闘不能回数がカウントされないから、必死に助けに行っちゃう。

獅子舞　復活のアクション中でも魔物は攻撃してくるから、ヘタすると「復活失敗&自分も大ダメージ」みたいなことになるけど。というか、なった（笑）。

アラケン　戦闘不能になったおぬぅをほかの3人がいっせいに助けに行って、全員が魔物に吹き飛ばされたときはホント焦りましたよ。あのときはクエスト失敗の文字がちょっとちらつきましたね。

おぬぅ　お、思惑どおりに進んでいた戦闘が、仲間のミスによって大ピンチに陥る……っていうのもマルチプレイの醍醐味ですから問題ないッス！

村田　いやいや……。おもしろかったからいいけど。

アラケン　さて、ゲームを触ってみた感想としてはこんなところですか。僕としては予想以上に遊べたなと素直に驚いているんですが、みなさんはどうでした？

おぬぅ　アクションがニガテだけど好き、という僕みたいなタイプでもかなり遊べるタイトルだと思いました。座談会や記事を通じて、読者のみなさんに少しでもおもしろさをお伝えできていればいいんですけど。

村田　細部まで作り込まれているし、完成度は高いと思う。今回の記事で何か1つでも魅力を感じたなら、まずはプレイをしてみるのがオススメかなと。

獅子舞　少なくとも、我々4人が楽しく遊べたのはたしか。8月19日には体験版の第1弾が遊べるわけだから、まずはそれを触って、できれば仲間と遊んでみるのが一番だな。ゲーム好きならやって損はないタイトルだと思うので、ぜひ一度試してみてほしいな。

体験版情報　8月19日から やり込める体験版が配信開始

8月19日から製品版へのデータ引き継ぎが可能な体験版『一序章 スレイヤーへの扉一』の配信がスタート。この体験版ではストーリーの序章に当たる4つのクエストをプレイ可能。巨大な魔物である「炎神アグニ」の討伐クエストも収録されているのでお楽しみに。なお、それ以降も9月2日に『名も無き冒険者』と『砂嵐に潜む業炎』、9月16日に『硬化！　玄武を倒せ！』、9月30日に『怒涛のドラゴンゾンビ』の計4クエストの追加配信が予定されている。ダウンロード方法については公式サイトをチェックしよう！

公式サイト http://www.lordofa.com/



Illustrator ヒロアキ

SNKプレイモアのイラストレーターを経て、現在はフリーで活動中。スタイリッシュなキャラクターデザインで好評を博す。代表作は『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズや『餓狼伝説 ～WILD AMBITION～』など。

殺戮者達の饗宴が始まる

著名イラストレーター陣が描いた神魔霊獣とスレイヤー達の死闘を描くマルチプレイACT『ロード オブ アルカナ』（以下、LoA）。斬新なシステムと独自の世界観を持つ作品の魅力を、体験版の先行プレイにより徹底解析。座談会&詳細なシステム解説をお届けする。

LORD of ARCANA™
ロード オブ アルカナ

ロード オブ アルカナ			
2010年10月14日発売	通常版:¥5,980(税込)／DL版:¥4,980(税込)		
PSP	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	スクウェア･エニックス	協力
	備考	プレイ人数:1～4人	育成

魔物との戦い

FIGHT AGAINST THE MONSTER

スレイヤーの前に立ち塞がる魔物に関連する数々のシステムを解説。
現在までに登場が確認されている魔物もあわせて紹介する。

1 フィールドシンボルと接触して戦闘フィールドに移行

『LoA』では、フィールドを徘徊する魔物のシンボルに接触し、戦闘フィールドに移行してから戦闘開始となるシンボルエンカウント制を採用。下の図のように、接触した状況によって戦闘開始時のスレイヤーの状態が変化する。フィールドで接触したシンボルが1体でも、戦闘フィールドでは複数の魔物が登場する場合もあるので、なるべく万全の準備をしてから戦闘を開始するように心がけなければならない。

●スレイヤーから見た接触の状況による戦闘の変化



2 戦闘の状況に合わせて特定の魔物の状態が変化

スレイヤーが挑む偉大な敵であるアルカナモンスター（巨大な魔物）は、状況に合わせて状態が通常状態、怒り状態、瀕死状態の3つに変化する。体力が一定の値を下回ると、通常状態から怒り状態へ移行して、攻撃や移動速度が急激に上昇してしまう。以降、一定時間ごとに通常状態と怒り状態が切り替わるようになる。なお、体力が極限まで低下すると、瀕死状態となって動きが鈍り、なかには逃走を試みるものもいる。



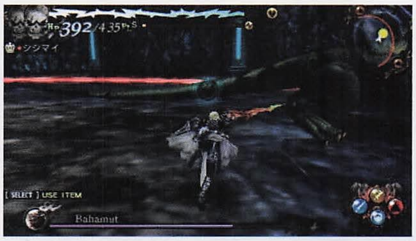
怒り状態
身体全体が黒みを帯びる。通常状態に比べてさまざまな能力がアップした危険な状態。



瀕死状態
足を引きずったり、おびただしい量の血が流れ続けたりと、明らかに衰弱した状態。

3 部位破壊が発生する魔物

部位破壊とは、魔物の特定の部位を攻撃し続けたとき、その部位が破壊されることを指し、主にアルカナモンスターにおいて発生することが多い。破壊可能な部位は、基本的に魔物をロックオンしたときのロックオンマーカーが青色で表示される。部位破壊が成功すると破壊した部位の防御力が低下したり、特定の攻撃が行われなくなるなど、戦況が有利になる場合が多い。また、破壊時にアイテムをドロップする魔物もいるので、できる限り狙うべきだろう。



▲暴竜ニーズヘッグは、尻尾に青色のロックオンマーカーが表示されており、ここを攻撃し続けることで尻尾を切断可能。切断後は、尻尾による攻撃範囲がグッと狭くなる！

4 特定の魔物が行う特殊なアクション

魔物には固有の特殊なアクションを見せるものがいる。例えば、スケルトンは正面からの攻撃をガードして無効化することがあり、ゴブリンファイターは仲間が次々と戦闘に参戦してくる……といった具合だ。アルカナモンスターのニーズヘッグの場合は、咆哮を上げて仲間を呼び寄せたり、スレイヤーの攻撃が届かない上空へ舞い上がって炎ブレスを吐いたりと非常にやっかいな行動をとることがある。戦闘では、敵の特徴をいち早く掴むことが重要となってくるだろう。

5 魔物のアイテムやコアを入手する方法

魔物を倒すと、その魔物にちなんだアイテムを落とす（ドロップする）ことがある。アイテムを積極的に狙っている状況であれば、P.204で解説しているフィニッシュブローで敵にトドメを刺すことで、ドロップする確率を引き上げることも可能だ。なお、ストーリーが進行すると、「魔物のコア」と呼ばれる特殊なアイテムが入手可能に。このアイテムは装備の作製などにおいて重要な役割を果たすことになるが、入手にはとある条件を満たす必要があるようだ。

6 登場が判明している魔物の一覧

ゲーム中に登場する数々の魔物を紹介。下で挙げているもののほかに、右ページのアルカナモンスターも登場が確認されているのでチェックしておこう。

ゴブリンファイター

小さく敏捷性に優れた魔物。集団で襲ってくることが多い。陽気な踊りで油断させた隙に、棍棒で攻撃してくる。



Illustrator：輪くすさが

スケルトン

脆弱な肉の衣を脱ぎ捨て、生の限界から解き放たれた剣士。鋭い斬撃と強力な溜め攻撃を放つ。盾でガードも行う。



Illustrator：藤坂公彦

ミノタウロス

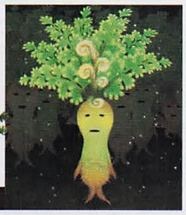
屈強な肢体に強靭な鎧をまとった獣戦士。巨大な斧から繰り出される攻撃は、一撃で致命傷となりえる威力がある。



Illustrator：仙田聡

マンドレイク

普段は地中にひっそりと生息している温厚な魔物。防衛本能が強く、危機が迫ると叫び声を上げて相手を威嚇する。



Illustrator：天野シロ

玄武幼体

全身を覆う硬い鎧から強力な一撃を繰り出す魔物。永き眠りについていたが、世界の異変を感じて覚醒した。



Illustrator：緑川美帆

麒麟

何者をも寄せつけない、雷の絶対障壁を全身にまとった魔物。雷に例えられるほど素早く動き回ることができる。



Illustrator：一徳

グリフォン

天空の鷲にして、地上の獅子と称される魔物。その爪牙は大地を砕き、風刃は天空を裂くとまで言われている。



Illustrator：仙田聡

暴竜ニーズヘッグ

神々の黄昏に現れる終末の黒竜。4本の脚で大地を蹂躙し、巨大な翼で天空を駆ける。咆哮によって幾多の魔物を呼び寄せるほか、口から炎ブレスを吐くことも。



Illustrator トッド・マクファーレン

リアルなキャラクターと独特の世界観が人気を呼び、全世界で1億3000万部のヒットとなったアメリカンコミック『スポーン』の原作者。精巧な作り に定評があるトイメーカー、マクファーレン・フィギュアの設立者でもある。

スレイヤーの戦い方

HOW TO FIGHT "SLAYER"

スレイヤーのステータスや操作方法、武器種の特徴など、魔物と戦う際に重要となるシステムについて解説。

1 スレイヤーのステータスの把握

戦闘時の画面で表示されるパラメータについて解説。特に、「HP」は0になると戦闘不能となり、それが3回続くとクエストの失敗になるので注意。「パルス」と「マナ」も戦闘で勝利するために重要となる要素だ。

●画面の見方



❶HP：体力を表す。HPが極限まで低くなると瀕死状態となり移動速度が下がる。0になると戦闘不能に。
❷パルス：ダッシュやガードといった特定の行動でゲージが上昇し、行動をしなければ徐々に減少する。ゲージが最大になると一時的に特定の行動を行えなくなる。
❸マナ：ゲージを消費して魔法が使える。魔物に攻撃を当てるとゲージが上昇する。

2 直感的に行動できるシンプルなボタン操作

本作では、多彩なアクションのほとんどを、下の図のように対応するボタンを押すだけで繰り出すことができる。さらに、連続入力で連撃に、長押しで溜め攻撃になるなど、武器ごとに異なるアクションも用意されている。このほか、アナログスティックで移動を、Rボタン+移動でダッシュを、Lボタンで魔物に攻撃を集中させやすくなるロックオンを行うこともできる。

●すぐに繰り出せるアクションとボタンの対応

□ボタン
通常攻撃
武器による攻撃。連続入力で連撃になる。特定の武器種で溜め攻撃が可能。

△ボタン
スキル攻撃
特殊な攻撃であるスキルを繰り出す。連続入力で追撃が発動するものもある。



×ボタン
ガード・回避
盾装備時はガードをして敵の攻撃を防ぐ。ガード中はステップ回避が可能。

◎ボタン
魔法攻撃
アクセサリーの装備中は魔法が使用可能。武器によっては溜めて放つことも。

3 スレイヤーが装備できる武器種の特徴

スレイヤーが扱える武器種は、下で紹介している片手剣と両手剣のほか、数種類存在する。片手剣は素早い連続攻撃が得意で、両手剣は一撃の威力に秀でるといったわかりやすい性能の違いのほか、アクション、リーチ、習得できるスキル、パルスの消費量も異なる。そのため、どの武器種を選ぶかによって、バトルスタイルはまったく違うものになるのだ。なお、体験版ではこの2つの武器種が使用可能となっている。



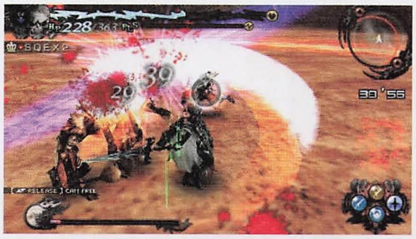
片手剣
攻撃＆移動速度が速く、各行動のパルス消費が少なめ。また、魔法を連続使用できる。



両手剣
攻撃力が高く、魔法を溜めて放てるが、移動速度が遅く、各行動のパルス消費が多め。

4 敵を捉えて攻撃を補助するロックオンの使い方

バトル中にLボタンを押すと、スレイヤーから一番近い魔物、もしくは魔物の特定の部位がロックオンされて攻撃を当てやすくなる。また後者の場合、ロックオンマーカーの色で敵の情報が判断できる。黄色は連続して攻撃すると気絶させられる部位、青色は破壊できる部位、赤色は防御力が低い部位を示す。さらに、ロックオンした状態で敵を攻撃していると、フィニッシュブローやシネマティックシーンが発生する場合がある。これらの詳細は、次の項目を参照してほしい。



▲通常時のロックオンマーカーは白い色で示される。ロックオンしたまま方向キーを押すことで、対象を切り替えることも可能。混戦時に特定の1体を狙うときには大いに役立つ。

5 戦闘を熱く盛り上げる多彩な演出とその効果

戦闘中に特定の条件を満たすと、下で紹介しているような演出が入ることがある。フィニッシュブローは、ロックオン状態で魔物にトドメを刺す際に発生。画面に表示されるボタンを制限時間内に入力すれば成功となり、魔物がアイテムをドロップする確率が上昇する。シネマティックシーンは、ロックオンした状態のまま特定の魔物の体力を一定値以下にすると発生。画面に表示されるボタンを制限時間内に入力していくことで大ダメージを与えられる。アルティメットスペルは、マナゲージが最大のときに△＋◎ボタンで発動。神魔霊獣を召喚して魔物に極大のダメージを与えることができる。なお、マルチプレイ時は、シネマティックシーンではボタン入力に全員が参加。一方で、アルティメットスペルは仲間と協力して発動させることにより、ダメージを上昇させることもできる。

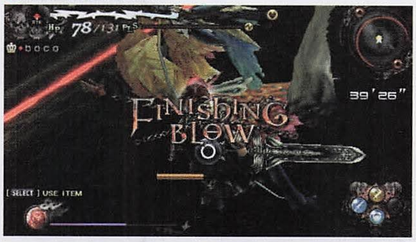


▶フィニッシュブローは魔物によりアクションが変わる。過激な一撃で相手を葬り去れ！

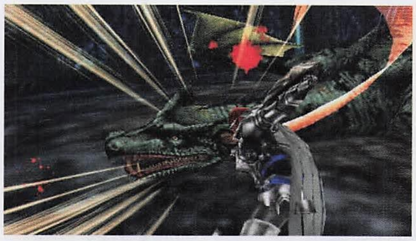


◀アルティメットスペルは、マルチプレイ時に真価を発揮する。その威力は圧倒的！

●演出の概要と効果



フィニッシュブロー
▲豪快なアクションで敵にトドメを倒す。敵がアイテムをドロップする確率が上昇する効果も。



シネマティックシーン
▲アクロバティックな体さばきで攻撃。ボタン入力に成功すると大ダメージを与えられる。



アルティメットスペル
▲神魔霊獣を召喚して敵に大ダメージを与える。マナゲージが最大値に達しているときに使用可能。



炎神アグニ

炎を司る魔人。その姿はまるで火山から生まれ出た岩石そのもののようである。永久に燃え盛る身体の岩石を入手できた者は、炎を自在に操れるようになるらしい。

Illustrator 天野喜孝

妖艶で幻想的な作風で国内外を問わず人気を博しているイラストレーター。代表作は『ファイナルファンタジー』シリーズや『フロントミッション1st』など。舞台美術や衣装デザインなども手がけており、活動の幅は広い。

殺戮の舞台と安息の地

FIELD & VILLAGE

戦いの舞台となるフィールドの概要と数々のギミックのほか、スレイヤーの拠点となる村の施設とその特徴をあわせて解説する。

1 登場するフィールドとその構造

熱風立ち込める溶岩地帯や灼熱の砂漠地帯、無数の不気味な空洞がある鍾乳洞に毒が湧き出る湿地帯など、スレイヤーが挑むフィールドの環境は非常に過酷。ひとたび足を踏み入れれば、各フィールドに生息する魔物の洗礼を受けることになるだろう。なお、これらのフィールドは、複数のエリアによって構成されている。このほか、下で紹介しているものに加えて、拠点の村のそばにある森も戦いの舞台として登場するようだ。

●フィールドのバリエーション



2 フィールドを探索しつつクエストクリアを目指す

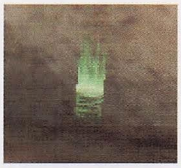
スレイヤーは拠点で「クエスト」を受注することで各フィールドへと旅立つ。アイテムの入手や魔物の討伐など、クエスト中の行動は基本的に自由。ただし、クエストにはクリアの条件と制限時間が設けられており、その時間内に条件を満たせなかった場合はクエスト失敗となってしまう。本作では、序盤から膨大な量のアイテムをコレクションできるのが楽しみの1つだが、クエストの目的を見失わないようにしつつ、フィールドを探索するよう心がけることが肝心だ。



▲フィールドで入手できるアイテムは、地域や場所によってその傾向が異なる。例えば、「ブランクアッド溶岩洞」では、鉱物系のアイテムを多く入手できる模様。

3 パーティクルポイントと宝箱からアイテムを入手

フィールドには、アイテムを入手できるパーティクルポイントと宝箱が配置されている。ポイントは半透明の円柱で表示されており、フィールドと拠点のカリヨポルトに存在。詳細は下でまとめているが、円柱の色によって入手できるものをおおまかに判断できる。一方の宝箱は、攻撃して破壊することで中身のアイテムを取り出せる。どちらのアイテムも、クエストをリタイアせずに終了すれば拠点に持ち帰ることが可能。



パーティクルポイント

1つのポイントから、複数個のアイテムを入手できる場合がある。円柱の色が緑色なら主に草や木、黄色なら布や革、赤色なら鉱石のアイテムを入手できる。



宝箱

フィールドの各地には、宝箱や簡素な木箱などが置かれており、これらは攻撃して破壊することにより中身を入手できる。中身は基本的に消費アイテムが多い。

4 戦局を左右する多数の仕掛け

フィールドには「ゲート」や「ワープ」といった特殊な仕掛けが存在。ゲートはエリアとエリアを結ぶ道を閉ざす扉で、扉の鍵を持つ魔物(ガーディアン)を倒すことで開けられる。ワープは特定のエリア同士を自由に行き来できる装置で、フィールドのどこかにある起動装置(ワープポータル)を動かせば、以降はいつでも使えるようになる。これらの仕掛けをいかに早く解けるか、また上手に利用できるかが重要になりそうだ。



ゲート

エリア間を結ぶ道を閉ざす扉。ガーディアンを倒すことにより開くことができる。



ワープ

特定のエリア間を行き来できる装置。ワープポータルを動かせば、以降はずっと使える。

5 拠点カリヨポルトで魔物討伐の準備を行う

スレイヤー達の冒険の拠点となるのは、海に面した村「カリヨポルト」。ここにはスレイヤー達の戦いの手助けとなる鍛冶屋やアイテムショップ、魔物討伐をはじめとしたいろいろな依頼(クエスト)が舞い込むスレイヤーズギルドやギルドハウスなど、さまざまな施設が集合している。以下では、そんな施設でできることをピックアップして解説しているので参照しておこう。

クエストの受注



通常のクエストは、スレイヤーズギルドかギルドハウスで受注できる。ギルドハウスでは、最大4人までのパーティを組んでクエストに挑むことが可能だ。また、これらのクエストを達成してスレイヤーとしての力を認められた際は、聖堂にある右のようなモニュメントに触れることで、アルカナモンスターと戦える特別なクエストが受注できる。

武具の作製・強化

スレイヤーの装備品は、主に鍛冶屋で入手することになる。鍛冶屋では、スレイヤーが入手したアイテムを元にして新たな装備品を作り出す作製と、手元にある装備品を鍛える強化を行うことができる。

アイテムの購入・作製

冒険には欠かせないアイテムは、アルケミーショップとアイテムショップで調達する。前者はアイテムの販売が行われる施設で、後者はアイテムを組み合わせて、新アイテムを作製することができる施設だ。

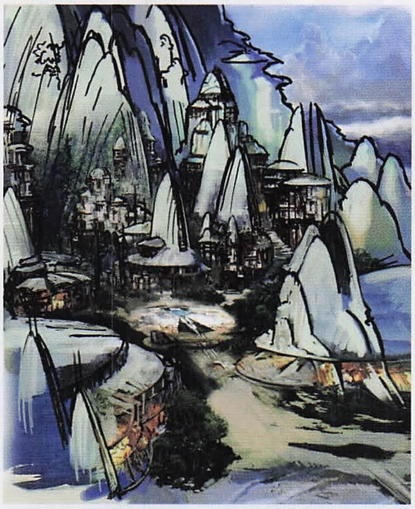
アイテムの管理・装備の変更

スレイヤーが所持できるアイテムの数の上限は決まっているので、持ち切れないアイテムは預り所で保管してもらうことになる。また、ここで装備品、スキル、キャラクターの外見を変更することもできる。



▶クエストで入手するアイテムの数は膨大。クエスト後は必ず立ち寄ることになるだろう。

●カリヨポルトの全景(イメージイラスト)



▲カリヨポルトには、村の住人だけではなく、プレイヤーと同じくスレイヤーとして生計を立てる者も住んでいる。人々との会話が冒険のヒントとなることもきっとあるはず。



龍帝バハムート

猛獣のような鋭い爪と牙を持つ翼竜。巨体からは想像のつかない素早い動きを見せる。咆哮とともに吐き出される「メガフレア」は、周囲を焦土と化すほどの威力。

Illustrator 皆葉英夫

スクウェア・エニックスを経て、有限会社デザイネイションの取締役を務める。キャラクターデザインだけでなく、背景やフィールドのグラフィックの制作においても活躍している。代表作は『ファイナルファンタジー』シリーズ。

LORD of ARCANA

マインドジャック!!



オマエの心、乗っ取ります。

人々の心を乗っ取り、操って銃撃戦を行う、異色の近未来SFシューティング。舞台は、そう遠くない未来の2031年。あなたは人格支配の恐怖に打ち勝ち、真実にたどりつけるだろうか？

STORY 2031年 テクノロジーの進化は人格の支配を可能にした

テクノロジーの進化が人々の想像を超え始めた時代――西暦2031年。リアルとデジタルが調和した世界に突如“彼ら”は出現した。街に張り巡らされたネットワークを介し、人々に普及しているヘッドセットを通じて人格を支配する者達「マインドハッカー」。完全に隠ぺいされた人格支配技術をマインドハックと名付けたハッカー達は、ブルーとレッドという2つの勢力に分かれ、ゲーム感覚で他人の身体を使った戦争を始める。マインドハッカーによるゲームに巻き込まれたFIA捜査官、ジム・コービンが事件の陰謀に立ち向かう。



Confidential

マインドハック



ネットワークを介して人の心に侵入し、身体を操作する技術。敵対勢力でなければ兵士、市民、機械までをも意のままに操れる。なお、支配された人間はその間の記憶を失い、ハックされたことにさえ気づかない。

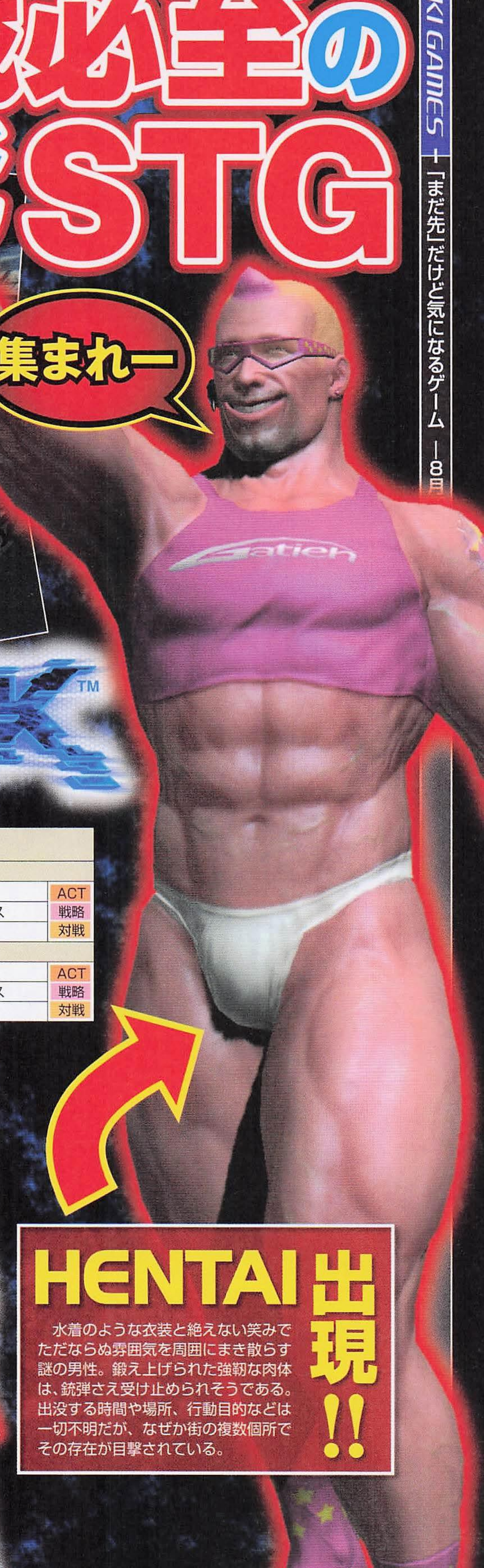
マインドスレーブ



ヘッドセットなどの電子機器を通じて奴隷化プログラムを脳に送り込み、プレイヤーに従属させる技術。マインドハックとは違い、身体を操ることはできないが、プレイヤーのしもべとして敵対勢力と戦わせることができる。ただしこのプログラムは、意識を失った人か、機能が停止している機械にしか効果がない。

乱戦必至のマインドハックSTG





MINDJACK™
マインドジャック

マインドジャック			
2010年10月発売予定	価格未定		
PS3	ジャンル	STG（マインドハックシューティング）	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：フィールプラス	戦略
	備考	プレイ人数：1～6人／オンライン対応	対戦
2010年10月発売予定	価格未定		
Xbox 360	ジャンル	STG（マインドハックシューティング）	ACT
	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：フィールプラス	戦略
	備考	プレイ人数：1～6人／オンライン対応	対戦



ジム・コービン
JIM CORBIJN

FIA捜査官ジムが事件の真相を追う

連邦諜報局（通称FIA）の諜報員。上司の指示を受け、反国家活動家のレベッカを尾行するうちに、ネットワークを通じて他人の人格を支配する謎の集団、マインドハッカーの存在を知る。

事件の謎を知る女レベッカ

反進歩主義「NGO」の支援者でフリーの反国家活動家。オーバーテクノロジーのマインドハック技術に関する秘密を知ってしまったため、謎のテロ組織から命を狙われているようだ。



レベッカ・ウェイス
REBECCA WEISS

HENTAI出現!!

水着のような衣装と絶えない笑みでただならぬ雰囲気を周囲にまき散らす謎の男性。鍛え上げられた強靭な肉体は、銃弾さえ受け止められそうである。出没する時間や場所、行動目的などは一切不明だが、なぜか街の複数個所でその存在が目撃されている。



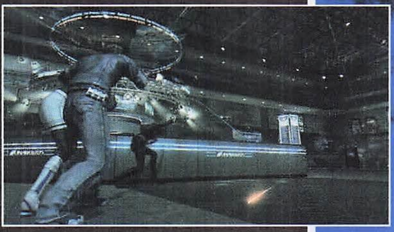
他人をハックして身体を乗っ取れ！

本作は基本的に主人公ジムを操作してストーリーを進めていく。しかしネットを介して他のプレイヤーのゲームに侵入すれば、ブルーかレッドのどちらかの勢力に所属して、そのプレイヤーと同時プレイが可能。ブルーはジムの防衛が目的で、ジム、レベッカ、民間人などへハックできる。レッドはジムの妨害が目的で、兵士、機械、民間人などへハック可能だ。マインドハックで敵の背後にいるキャラを乗っ取って奇襲をかけたり、遠距離にいるキャラを乗っ取って狙撃を試みたり……。戦況に応じて、臨機応変に戦略を変化させることが重要になるだろう。



Pick Up レベルを上げて特殊能力「アーツ」をゲット

本作にはレベルの概念があり、一定値に達すると「アーツ」と呼ばれる特殊能力を入手できる。アーツを装備すると体力の増加、命中精度の上昇など、多彩な効果が得られる。なおレベルは、敵を倒すことで獲得できるXPがたまると上がる。



E3版ROMプレイレポート

この手のジャンルの初心者「オヌゥ」がE3に出展されたROMをプレイ！　本作最大の特徴であるマインドハックシステムや各種アクション、発見した武器などについて詳しくレポートする。

まずはソロでマインドハックSTGの楽しみ方を検証してみた

ゲームを開始すると、まずはムービーシーン。空港らしき場所を歩くジムとレベッカに、突如現れた兵士の一団がマシンガンの一斉掃射！　いきなりテロ組織が襲ってきたようです。2人が壁に身を隠してプレイスタート。……いきなり戦闘開始!?　画面に操作説明が表示されているものの、E3版なので英語です。もちろん読めません。しかたがないので、とりあえず戦いながら攻撃の操作をチェック。ハンドガンを手に、ヒラリと壁から飛び出して銃を乱射します（自分の脳内ではかなりカッコイイつもり）。あっさりハチの巣にされました……。

さて、普通のSTGならここで終了なわけですが、このゲームはここからが本番。倒されても、他の対象物に乗り移ればいいわけです（E3版では主人公のジムとレベッカは倒れても重傷扱いで、一定時間たつと動けるようになる）。とりあえず敵兵の後ろで腰を抜かしている空港職員を乗っ取ってみました。敵兵はこちらに気づかず、ジムとレベッカの相手に夢中で、撃ってくれといわんばかりに、こっちにケツを突き出しています。至近距離からマシンガンを連射すると、あっさり倒れてくれました。ハッキング最高！　よし、この要領でいこうと、次のエリアに飛び込んだものの、敵兵ばかりでハッキング対象がおらず、大苦戦。なんか、マインドハックを活用するとプレイが楽になる場所と、個人の力量で切り抜けなくてはならない場所が、バランスよく用意されている感じです。力量がおよばなくても戦略で戦える軽めの難易度なので、STGのライトユーザーの僕でも大丈夫でした（E3版だからかも？）。予想外の攻撃が決まったときのしてやったり感と、全力で戦って勝利したときの達成感の両方が味わえました！　ちなみにSTGはキャラクターとの一体感が魅力の1つとしてあげられるそうですが、このゲームは使うキャラクターがすぐ変わるので、その感覚は少し薄いかも。ただ、人を手駒のように操るというプレイ感覚は、結構新鮮でした。



▲HENTAI男の相方（？）も登場！　街中で下着姿とはなんてハレンチな！（ハックしたい！）　それにしてもコイツら何者!?

CHECK! こんなアクションがありました！

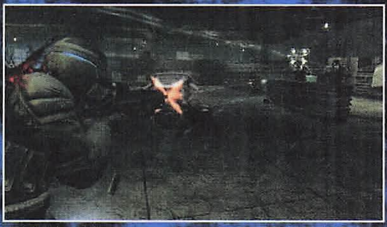
本作のアクションは、20世紀前半にイスラエルで考案された近接格闘術クラヴ・マガのチーフインストラクターの動きを再現しているらしいです。クラヴ・マガは護身術として知られているんですが、本来は殺傷能力も高く、CIAやSWATなどで採用されていたりするんですよ。それもあってか、本作の近接戦闘は種類が豊富。持っている武器やキャラクターによってアクションが変わったりします。モーションも細部にわたるまで緻密に表現されているうえ、近接戦闘に移行した瞬間、画面がアップになるから超リアルなんです。ちなみに僕がゲーム中でよく使ったのは、ジムがハンドガンを持っているときに行うヒューマンシールド。姿勢を崩した相手の後ろに回り込み、羽交い絞めにして盾にする技なんですが、こちらは銃を自由に使えて、敵の攻撃は盾役に当たって届かないので、かなり便利でした。あと本作で目を引いたアクションというと、敵の銃弾を遮蔽物を使って避けるカバーアクション。ただ隠れるだけじゃなくて、壁に背中を合わせて顔だけ覗き込むとか、遮蔽物を飛び越えて敵の攻撃を避けるとか、隠れるという行為1つに多彩なアクションが存在するんです。しかも、どれもシンプルな操作で行える。うまく活用したいところです。

全員ハック可能!

混乱の渦中にいるさまざまな勢力

兵士

ハンドガンやマシンガン、盾など、さまざまな武器を携帯している。レッド側がマインドハックできる。

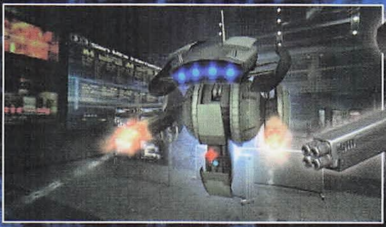


▲能力は兵種による差があるものの、いずれも扱いやすいので安定して戦える。戦場での総数も多いようだ。

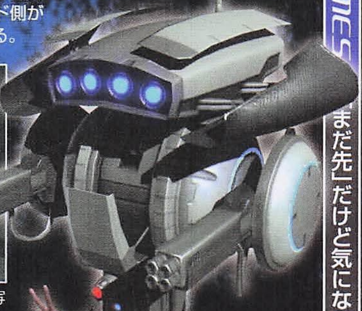


機械

機種ごとに兵装が固定されており、操作方法が独特のものが多い。レッド側がマインドハックできる。



▲機種ごとの能力差が激しく、運用方法が限られる。写真は、移動能力に優れた戦闘支援用メカ、飛行型MECH。



民間人

戦争に巻き込まれた人々で、戦場のいたるところにいる。ブルー、レッドどちらの勢力でもマインドハックできる。



◀基本能力は低く、普段は陰で怯えているだけ。ハックによる奇襲戦法に向いていそうだ。



謎の勢力?

戦場には場違いな、異様な雰囲気を放つ謎の人々。ブルー、レッドどちらの勢力でもマインドハックできる。



◀その肉体が物語るように基本能力は高いが、存在感がありすぎて奇襲戦法には向かなそうだ。



担当編集と「オヌゥ」で対戦プレイにチャレンジ!

このゲームは、他のプレイヤーが遊んでいるゲーム世界に勝手に乱入して、協力プレイや敵として戦う対戦プレイが楽しめます。これはぜひやってみたい! ということで担当編集の人に妨害役をお願いして、レッツプレイ! ……泥沼状態でした。妨害役が1人でも入ってくると戦場はまさに大混乱です! というのも、ゲーム中の遮蔽物は敵AIには有効な配置ですが、プレイヤー対策にはなりません。敵AIとの挟み撃ちをされると逃げ場なしという感じ。そもそも敵の数が多いのでプレイヤーはハックし放題。E3版では主人公2人は死なないので必ず先に進めるんですが、被害を少なくしようと思ったらかなりの腕が必要です。もちろん僕にはそんな腕はないので、相討ち狙いでゴリ押ししました(笑)。とりあえずの印象としては、1対1の対戦だと妨害側がかなり有利かと。今回は1対1の対戦でしたが、多数のプレイヤーで同時にハック合戦をするとどうなるのか。想像しただけでも恐ろしいですね……。

さて、最後にこのゲームの注目点を1つ。それは巨大ボスが登場するということ。体験版でもラスト付近で巨大なゴリラが出現。もちろんこれはレッド側であれば操作が可能!! 製品版では主人公もスキルによる強化ができるそうで、また違った戦い方が見えてきそうです。

突撃一っ!



▼美しくはないが、特攻などが気軽に行えるのは、このゲームならではの魅力。これはこれで楽しかったです。



BOSS
タイタンズ ゴリラ型クリーチャー(略してエテ公)



馬鹿力!

◀エテ公はレッド側でハック可能。動かしてみた感じ、超タフで馬鹿力だけど、動きがノロい印象。ロケットランチャーが有効でした。

CHECK! 多彩な武器に目移りしまくり?

このゲームは近未来の物語ということで、武器は架空のものが多いです。といっても今から21年後のお話なので、改造銃クラスのものが稀に出てくるくらいの感覚ですが。例えば、2連射式のハンドガンとか精密性が高めのマシンガンとか。出てくる武器の数や種類が豊富で、武器ごとの性能差に開きがあるから、新しいものが手に入るとワクワクします。E3版だけでも、ハンドガン2種類、マシンガン4種類、ショットガン1種類、スナイパーライフル1種類、グレネードランチャー1種類の計10種類が登場。さらに、機械には固有の武器が備え付けられていました。スナイパーライフルやグレネードランチャーはすごい破壊力で、抜群の爽快感!!

集え！享楽と狂乱の街へ“死”が蔓延する世界で“生”を掴み取れ！

ついに発売日が決定した本作！
今回はゲームの舞台・
フォーチュン・シティで挑戦する
「死のゲーム」を紹介しよう！



NOW ナウ・イズ・ザ・タイム





本作の舞台は欲望が渦巻くフォーチュン・シティ

本作の主人公はモトクロスの元チャンピオン、チャック。そして、彼が訪れた巨大な歓楽街、フォーチュン・シティが『2』の舞台だ。ギャンブルを中心に、さまざまな欲望を満たす施設が揃ったこの街では、最も過激なゲームが行われていた。それは命を懸けたデスゲーム『テラー・イズ・リアリティ』だ。



◀本作はゾンビ感染者が大量発生している世界の物語。安全だと思われていたフォーチュン・シティだが、アウトブレイクが起こってしまう。

DEADRISING 2

デッドライジング2				
2010年9月30日発売		¥7,990(税込)		
PS3	ジャンル	ACT(ゾンビパラダイスアクション)	ACT 協力	
	メーカー	カプコン		
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)		

2010年9月30日発売		¥7,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	ACT(ゾンビパラダイスアクション)	ACT 協力	
	メーカー	カプコン		
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)		

極限の状況下で人々は本能をむき出しにする







◀店で略奪を行う男達。店員への暴力を制止しようとするチャックに襲い掛かってくる。

危ういバランスの上に成り立っていた街の平和が崩れたとき、人々の欲望は狂気へと変わった。略奪、暴力、殺人……。生きるため、私腹を肥やすため、人々は本能の赴くまま街を闊歩する。



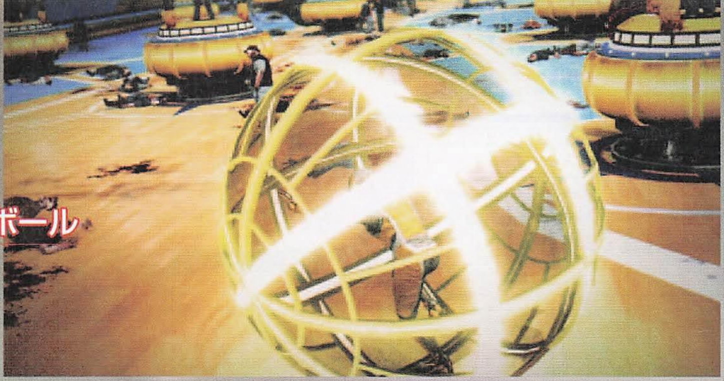
▲異常な事態に理性を失ってしまった人々。彼らも敵となるのか？

『2』のプロローグ作品『CASE 0』を配信！
Xbox 360ユーザーだけの特典として、チャックがフォーチュン・シティへやってくる前の物語を描いた『CASE 0』の配信が予定されている。これはXbox Liveでダウンロードできるコンテンツ。詳しい日時は未定だが、ソフトの発売日である9月30日より前に配信される予定となっている。『CASE 0』の内容については今号の別冊付録を参照してほしい。



スライシクルズ

▲左右に巨大なチェーンソウを取り付けたバイクを操り、ゾンビの群れに突撃。どれだけ多くのゾンビを倒すことができるかを競う競技。バイクの操縦テクニックがカギだ。



ラムスターボール

▶網状に組まれた鉄製のボールの中に入り、転がりながらゾンビを踏み潰していく競技。競技場にはピンボールのバンパーのようなものが設置されている。

Terror is Reality IS THE TIME!

高額の賞金と引き換えに命を賭けて闘う死のゲーム

テラー・イズ・リアリティ

卓越した話術を持つＴＫが司会を務める超人気番組「テラー・イズ・リアリティ」。これはゾンビを使った数々の競技に勝ち抜くことで、高額の賞金を得られるという番組だ。チャックがフォーチュン・シティを訪れたのは、このゲームに参加することが目的。なぜなら、賞金を娘のゾンビ化抑制薬"Zombrex"の購入資金にあてようと考えているからだ。



パウンズ・オブ・フレッシュ

▲ヘラジカの角型ヘルメットでゾンビを弾き飛ばし、競技場にある巨大なハカリの上に乗せて、その重さによるポイントを競う競技。

バウンティ・ハンター

▼競技場内にいるゾンビをライフルで狙い撃つ競技。ゾンビは中央にある建物へと進んでいくため、そこに集まったところをまとめて倒せるかがカギ。







スタンドアップ・ゾメディ

▲競技場に置かれたさまざまなおもしろグッズを、どれだけゾンビに取り付けられるかを競う競技。スタンドアップ・コメディさながらに、ゾンビをいかに笑える姿に仕立てられるかにも挑戦してみよう。

GOD EATER BURST ゴッドイーター バースト

PSP ゴッドイーター バースト

10月28日発売	通常版：¥5,229(税込)／アペンド版：¥2,100(税込)		ACT 協力 育成
ジャンル ACT	メーカー バンダイナムコゲームス		備考 プレイ人数：1～4人



SPECIAL COMMENT 吉村ディレクターが語る「狩りの次なる進化」

前作の開発終了後、そのままの勢いで開発を進めてきた『ゴッドイーター バースト』をようやくお披露目することができ、大変嬉しく思っています。本作は、前作へのお客様のご意見・ご要望を徹底的に反映することはもちろん、まったく新しいマルチプレイの楽しみをご提供する新仕様を追加した「1つの完成形」です。前作の不満点として寄せられた「理不尽な難易度」についても、アクション、NPCの性能、アラガミの行動といったさまざまな部分を再設計して、単純に簡単にするのではなく、「親切だがやりごたえがある形」へと進化させています。また、難易度の高い「複数同時討伐ミッション」は本作にも存在しますが、こちらもアラガミの思考ルーチンの改良、圧倒的に洗練されたNPCの挙動によって、ソロプレイとマルチプレイの双方で、落ち着いて戦略を選択できる形へと変貌を遂げています。このような細部まで行き届いた調整・改良のほか、アバターカードをはじめとする新要素もしっかり盛り込んでいますので、気になる新シナリオや新アラガミの情報とともに、今後の続報にご期待ください！

荒神の爆進は止まらない。

頼れる仲間達と協力して人類の脅威であるアラガミと戦うハイスピードACT『ゴッドイーター』。そのパワーアップバージョンがいよいよ登場！　開発者の声とともに、気になる新要素の数々をチェックしておこう。

とどまることを知らない最新作の進化点

1 剣戟中に捕喰を素早く実行可能

神機使いの能力が一時的に強化されるバースト状態。この状態になるには敵を捕喰する必要があるが、本作では剣戟によるコンボの最後の一撃から、隙なく捕喰攻撃を行うことが可能に。これにより、バースト状態を維持しやすくなった。



バーストゲージが見えるように！



◀▲バースト状態になると、その効果時間を表すバーストゲージが出現。バースト状態でいられる残り時間を確認しつつ立ち回ることができる。

2 NPCが追加されるアバターカード

本作から搭載される、プレイヤーの戦績を閲覧できる「アバターカード」。これを誰かと交換すると、交換相手のプレイキャラがNPCとして登録されて、いつでもそのキャラとミッションに挑めるようになる。



▲アバターカードを見れば、仲間の装備が一目瞭然。自己紹介文も登録することができる。



◀強力な装備のキャラを集めて、最強のNPCチームを作る楽しみも!?

3 新たなシナリオで語られる後日談

主人公が所属する第一部隊を中心とした戦いの日々が描かれた前作。今回は、それに加えて後日談も楽しめる。謎だらけの新キャラクターが登場し、ストーリーは新たな展開に !?

▶前作の事件の首謀者であるシックザールは、謎の事故死と発表された。





▲前作の物語はまだ終わっていなかった。主人公に向かって微笑む、レンと呼ばれる黒髪の少年(？)の正体とは……。

4 恐るべき姿態の新種アラガミが登場

本作には、完全新規のアラガミが登場する。今回判明したのは、白い巨躯が印象的な「ハンニバル」。戦場を縦横無尽に駆けめぐる機動力と格闘能力で、神機使い達を苦しめることは間違いないだろう。



▲アラガミのなかでも、かなり巨大な部類。結合崩壊する部位も気になるところ。



◀アラガミのシユウを思い起こさせる立ち姿。格闘能力も非常に高そうだ。

通常版＆アペンド版の2バージョンが登場！

本作は、「通常版」と「アペンド版」の2つのバージョンが同時発売される。通常版は、前作の内容と新要素をすべて収録。リーズナブルなアペンド版は、遊ぶ際には前作のUMDとセーブデータが必要になる。なお、本作には初回封入特典として、水着のアリサやチャイナドレスのサクヤといった特別なコスチュームを着たキャラクターの特製カードが同梱される予定だ。さらに、通常版には「初心者GEハンティングガイド(仮)」も封入される。これはぜひゲットすべき！

PS3 二ノ国 白き聖灰の女王

2011年発売予定	価格未定		冒険 謎解
ジャンル RPG（ファンタジーRPG）		メーカー レベルファイブ	備考 プレイ人数：1人用

レベルファイブが挑戦する新たなRPGはアニメの中を冒険している感覚を実現!

スタジオジブリのアニメーションと久石譲氏の音楽を乗せて、レベルファイブが生み出すRPG『二ノ国』。6月24日の発表会で電撃公開されたPS3版は、DS版と同じ舞台やキャラクターで、新しいストーリー展開やシステムを楽しむことが可能だ。



▶主人公のオリバーは、妖精のシズクに導かれて「二ノ国」に行くことに。

ゲームグラフィックス なめらかなキャラクターの動き

まるでアニメーションと見間違うほどのグラフィック。キャラクター達も力強く、生き生きと動く。バトルではこの動きを十分に堪能できるだろう。

アニメーション 映画さながらのアニメーションを再現

DS版でもその再現度に驚かされたアニメーションだが、PS3版ではさらに美しさが増している。スタジオジブリによるアニメーションをPS3で観られるのかと思うと、今から期待で胸がいっぱいになる。



▲オリバーが「二ノ国」に来て一番最初に立ち寄ることになる、ゴロネール王国の街並み。石造りだが緑も多く、見る者をどこかほっとさせてくれる。その一方で、壁の文様がここが異世界であるという雰囲気をかもし出している。



▲生き物の心が実体化した幻獣・イマージェン。DS版と同じように、PS3版でも収集育成して一緒に戦えるようだ。



▶飛び跳ねるように岩の上を渡るオリバー。この動きは方向キーを押すだけではなく、何か特別な操作が必要なのだろうか？





▲▶背景の美しさもさることながら、人々の表情も見事に描かれている。特にオリバーは表情豊か！



▲バババナシア王国の女王・カウラ。手前にいるオリバー＆シズクと比べなくても、かなりの巨体ということがわかる。いったい何が原因で、彼女はこんな風になってしまったのだろうか？

DS版『二ノ国』情報

本とゲームが一体化したシステムを楽しめる!

DS版はソフトに同梱される魔法指南書「マジックマスター」で魔法などを調べながら、物語を進めていく。マジックマスターに記されている魔法（ルーン）をタッチペンで画面に描くと、実際にゲーム中で魔法が発動するという、非常に臨場感の高い仕掛けが満載だ。



『マジックマスター』（全352ページ）がついてくる！

◀マジックマスターには、現実と異なるもう1つの世界「二ノ国」に関することが記載されている。



▶バトルはオーソドックスなターン制＆コマンド入力式。初心者でも安心してプレイできるだろう。

二ノ国 漆黒の魔導士
●2010年12月9日発売予定
●¥6,800（税込） ●DS
●RPG ●レベルファイブ

体験レポート

本を見ながらDS版『二ノ国』をプレイ!

2009年の東京ゲームショウでもプレイしたのですが、そのときは残念ながらマジックマスターがない状態でした。ですが今回は、実際のマジックマスターつきということで大興奮！　マジックマスターはかなりがっしりとした作りで、調べる際にもページをめくりやすい手触りでした。自分で調べた魔法をタッチペンで下画面に書くと発動する様子は、わかっていても「おおお！」と声を上げてしまうほどの驚きでしたよ！（千歳）



▶ヘッドホン付属だったので、久石譲氏による音楽も堪能しまくりです！

PS3 トリニティ ジルオール ゼロ

2010年9月30日発売	通常版：¥8,190（税込）／プレミアムBOX：¥11,340（税込）		ACT 冒険 育成
ジャンル	A・RPG	メーカー	コーエーテクモゲームス
備考	プレイ人数：1人用		

3人の協力プレイで道を切り開いていく！

王道ファンタジー世界を舞台にしたRPGとして人気の『ジルオール』が、3人の主人公を切り替えながら戦うA・RPGとして新生された。前作の重厚な世界観や、魅力的なキャラクターなどは継承されている。



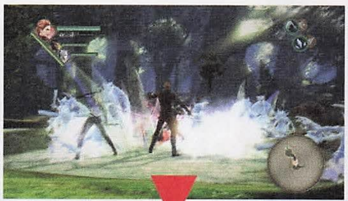


◀▼ガスが噴出している場所で炎の魔法を使い爆発させたり、大量の水が流れている滝を凍らせて足場を作ったりすることで、新たな道を作れる。よく考えれば、新たな道の作り方が見えるはず。



協力 Keyword1 剣魔パーティアクションで連携プレイ！

アレウス、ダグザ、セレーネの3人でパーティを組み、そのうち1人を操作して、ほかの2人と協力しながら戦っていく。例えば1人がオトリとなっている間に別のキャラでその隙を突くなど、状況に合わせて操作キャラを切り替えていくことが重要となる。





▲ダグザのスキル「挑発」で敵を池におびき寄せ、アレウスの魔法で池ごと凍結。そしてダグザが凍った敵を破壊する。

個々の能力はスキルで成長していく！



◀各キャラは「スキルの書」を入手することで多彩なスキルを習得可能。これをうまく使いこなそう。なお、スキル習得には、対応したソウル（各キャラが持つ、習得に必要な素質のようなもの）が必要だ。

一見行き止まりのようでも、フィールド上にある柱などを攻撃したり、魔法をかけたりしてさまざまな形に変化させれば、先に進むことができるようになることも。また、これを活用することで、敵を倒すこともできる。

アクションでフィールドが変化する！ 探索 Keyword2

3つのキーワードで「ゼロ」がわかる！

前作『ジルオール』から進化した本作の魅力を、3つのキーワードから読み解く！

人物 Keyword3 前作の登場キャラとの関係は……？

前作と同じ世界観で、過去の物語が展開する本作。主人公アレウス達の周囲には、懐かしい顔ぶれもチラホラ……!? ここではそんな登場人物達の関係をチェック！

ディンガル帝国
皇帝バロル

↕対立

冒険者達



反ディンガル勢力として名が知られている冒険者達。前作にも登場しており、なかでもネメアは物語の重要な役どころとして活躍したが、今作ではどうなる……!?

主人公パーティ

物語の中心となる主人公パーティ。剣と魔法を使いこなすアレウス、素早い体術を得意とするセレーネ、剛腕で格闘術に長けるダグザの3人。三位一体の息のあった攻撃で、困難をくぐり抜けていく。





賞金稼ぎ

ひょんなことからパーティを組むことになった賞金稼ぎ達。背中に傷を持つハーフエルフの賞金首を追っている。ツェラシェル、ゼネテスは前作にも登場。

剣闘士の兄弟子と師匠

ダルキナは、アレウスの素質を見抜いて弟子とした剣の師匠。ドラドはアレウスの兄弟子で、ともに厳しい修行に耐えてきた。



Pick up 前作のレーグは？

最強の剣闘士として登場するレーグ。前作でも、リベルダムの闘技場チャンピオンとして登場。物語が進めば、条件によって仲間にすることもできた。果たして本作での活躍は？



MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

PS3 Xbox360

2011年春発売予定	価格未定		ACT 対戦
ジャンル	FTG(ファイティングアクション)	メーカー カプコン	備考 プレイ人数:未定/オンライン対応

3on3のチームバトルがさらに進化 美しい画像と滑らかな動きを堪能せよ!

マーヴル・コミックとカプコンのキャラが共演する、シリーズ最新作が約11年ぶりに登場。グラフィックはアメリカンコミックのようなタッチで、美しく滑らかな動きが特徴。新キャラも参戦し、3on3バトルはさらなる進化を見せる!

HERE COMES A NEW CHALLENGER!!



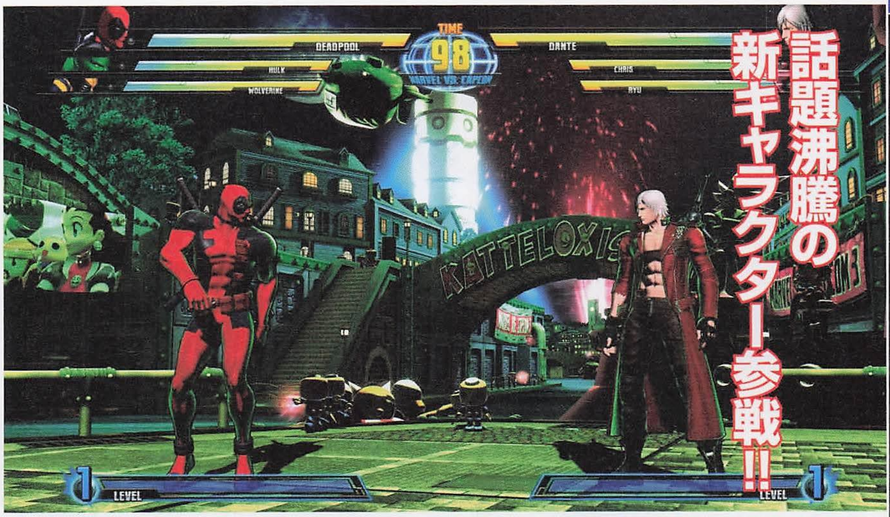
デッドプール(Deadpool)

赤いマスクとコスチュームに身を包んだ傭兵。口数が多く、戦闘中も軽口やくだらないジョークを連発する。だがその性格に反して戦闘の腕は超一流を誇り、剣や銃器などさまざまな武器を使いこなす。

ダンテ(Dante)



かつて人間界を救った魔剣士スパーダと、人間エヴァとの間に生まれた青年。悪魔狩りを生業とするデビルハンターであり、身の丈ほどもある大剣と二丁拳銃を操る。その身のこなしは、まさにスタイリッシュ!



11年ぶりの新作はいかに進化したのか!?

MARVEL






アメリカンコミックや映画で活躍するスーパーヒーローが大集合!



❶『X-MEN』の人気キャラ、ウルヴァリン。アダマンチウム合金を組み込んだ鋭い爪がリュウを斬り裂く! ❷不動の鉄人アイアンマン。難攻不落の防御は健在か!? ❸超人ハルクの突進が炸裂! パワーあふれる戦いが期待できそうだ。❹円形のシールドを武器に戦うキャプテン・アメリカ。❺デッドプールお得意の射撃が、敵を撃ち抜く!

CAPCOM










『ストリートファイター』シリーズなどから有名ゲームキャラが参戦

❻『ストリートファイター』シリーズのリュウ。必殺技「竜巻旋風脚」も健在のようだ。❼、❽『ヴァンパイア』シリーズからは、モリガンとフェリシアが参戦。通常攻撃のモーションも美しく進化している。❾『バイオハザード』シリーズの主人公クリスは、銃器だけでなく格闘戦も得意だ。❿ダンテが、悪魔も泣き出す必殺の一撃を叩き込む!

PS3 Xbox360

QUANTUM THEORY
（クウォンタム セオリー）

2010年9月30日発売	通常版：¥7,980（税込）／リミテッドエディション：¥9,980（税込）	ACT	SF
ジャンル STG（アクション・シューティング）	メーカー コーエーテクモゲームス	備考 プレイ人数：1人用（オンライン対応）	

今、モテるオトコの戦い方はこういうこと

豊富な武器を使いこなしつつさり気なく人助けするんです

本作は、見た目がちょい悪な「シド」が主人公のTPSで、数々のいかつい武器を操って敵をなぎ倒すというワイルドさが魅力。そこでこのゲームから、オトコのカッコいいプレイ方法について探ってみたい。それを身につけて、オンラインプレイでさりげなく守る優しさをアピールできれば、敵味方問わずホレられてしまうはず。

MEN'S MUST ITEM

悪オトコは「切り札」でオトす

ワンランク上のモテオトコなら、ここで紹介する武器をスマートに使いこなしたい。階段、バリケード、通路など、地形の特徴ごとに武器を使い分けて敵をなぎ倒し、デキるオトコをアピール！



シド
鍛え抜かれた強靭な肉体を持つシドは、塔を破壊するという目的のためにやってきた。右手の巨大な銃が力強さをアピール。



ブリムストーン
爆弾の雨を降らせる
発射後、一定時間で弾が分裂して爆弾の雨を降らせる。敵が固まっていれば一網打尽となる。



アークスクリーマー
近距離にプラズマを放射
トリガーを押している間、絶大な威力のプラズマを放射。ただし射程距離は短いので、狭い通路の陰で待ち伏せするなどして命中率を上げよう。



エコーアーク
反射するレーザー銃
反射性のあるレーザーを放つ。弾数こそ少ないが、狭い通路などでは的中しやすい。さらに、反射する時間が長いほど威力は高まる。



▲あらかじめ反射しておいたところへ敵を誘導するなど、当て方にも工夫が必要となる。



ヘイルランチャー
爆発するグレネード弾
6つまで連射できるグレネードランチャー。グレネードは一定時間後に爆発するが、敵に直接当てれば、その場で爆発する性質がある。うまく連続で当てて、大ダメージを狙おう。

SAVE THE GIRL!

オンラインプレイであの娘を「守る」

オンラインプレイの「Guardian（ガーディアン戦）」モードでは、チームリーダーである女性キャラを守ることが重要。リーダーシップを発揮して味方に指示を出し守りきれば、同じチームのプレイヤーに、頼りがいのあるオトコとして尊敬（または恋心）されるかもしれない。またリーダーとして目立つだけではなく、ときにはひっそりと狙撃手になり、クールに味方を救うことも大切。その姿をたまたま見た味方のプレイヤーからは、またしても尊敬（または恋心）されるハズ。この使い分けが、オンラインでモテるテクニックといえる。

◆Guardian（ガーディアン戦）

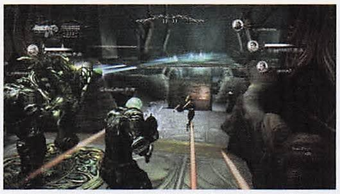


チームリーダー（女性キャラクター）が倒されてしまうと、メンバーの復活ができなくなる。



狙撃で魅せる男らしさ
「侵蝕」された壁は、つかまって移動することが可能。敵に気づかれずに狙撃して、同じチームの仲間やリーダーが襲われそうなところを助けてあげよう。ただし動きが遅くなるため、敵に見つかると逆に狙撃されやすくなるので注意。

◆Dead or Alive（チーム戦）



2チームに分かれて戦う。メンバーの総合得点で勝敗が決するため、メンバーを守ることも必要。

◆Executioner（バトルロイヤル）



自分以外はすべて敵。倒されても一定時間で復帰し、敵を倒すことで得られる点数を競う。

限定版のみの登場キャラで差をつける
「リミテッドエディション」では、オリジナルデザインのキャラクターを使用可能。ほかのメンバーと衣装、テクニックで差をつければモテオトコまっしぐら!?　なお、このほかコンセプトアートブックやオリジナルサウンドトラックも付いてくるのでおトクです。



PSP エースコンバットX2 ジョイントアサルト

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT
エースコンバットX² ジョイントアサルト

2010年8月26日発売	UMD版:¥5,229(税込)／DL版:¥5,230(税込)
ジャンル	ACT(共闘フライトアクション)
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1～8人／オンライン対応 ※

ACT 対戦 協力

仲間とともに飛び立つ数だけ 心に刻まれる空がある――

体験版の公開でますます期待が高まる『エースコンバット』シリーズ最新作！

戦闘機のパイロットになり、白熱した空中戦を繰り広げる『エースコンバットX2 ジョイントアサルト（以下、X2）』。現在、その魅力をひと足早く体感できる体験版が公式サイトで公開中となっている。協力して2つのミッションを同時攻略する「ジョイントアサルトミッション」など、『X2』の最大の特徴であるマルチプレイのおもしろさを十二分に味わってみよう。



ジョイントアサルトミッションをプレイできる体験版の情報は公式サイトでチェック!!
http://www.acecombat.jp/x2



◀体験版ではキャンペーン序盤をプレイ可能。東京を襲撃した武装勢力「ヴァラヒア」との戦いが繰り広げられる。



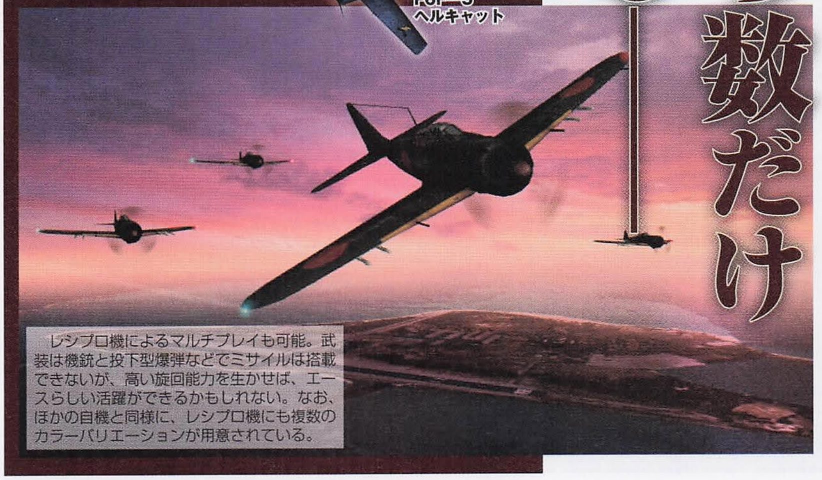
▶ヴァラヒアが擁する巨大空中要塞「スピリダス」。東京上空における戦闘で、その撃退には成功するが……。

TOPICS

シリーズ初！ レシプロ機が操縦可能に！

『X2』では、シリーズで初めて、第二次世界大戦で活躍したレシプロ機を自機として操作できる。条件を満たすと零式艦上戦闘機やF6F−5ヘルキャットなど、往年の名機を獲得できるのだ。





レシプロ機によるマルチプレイも可能。武装は機銃と投下型爆弾などでミサイルは搭載できないが、高い旋回能力を生かせば、エースらしい活躍ができるかもしれない。なお、ほかの自機と同様に、レシプロ機にも複数のカラーバリエーションが用意されている。

体験版のその後の展開は!?

公開されている体験版では、巨大爆撃機オルゴイを撃墜するミッション05Bまでがプレイ可能。今回は、製品版で描かれることになるその後のミッションをいくつか紹介しよう。東京での戦いののち、主人公の所属するアンタレス隊は「IUPF（多国籍治安維持軍）」に組み込まれ、中東、そしてヨーロッパで戦いを続けていくことになる。

作戦地域▶エジプト



ナイル川ぞいに隠されたヴァラヒアの施設を攻撃！

◀巨大空中要塞スピリダスの行方を追っていたIUPFは、エジプトにおける同機の発見報告を手掛かりに、ヴァラヒアの施設の位置を突き止めた。アンタレス隊は、遺跡に潜む敵地上部隊を急襲するために出撃する。

作戦地域▶アラビア半島油田地帯



救助ヘリに群がる敵機をすべて撃退せよ！

◀国際保険監査機構の理事ルブランク氏が、油田地帯の工業施設に取り残されるという緊急事態が発生。主人公は、ルブランク氏救出のために派遣されたヘリコプターの、護衛および救出作業のサポートを任される。

作戦地域▶アラビア半島都市部



救助ヘリが来るまで要人を守り抜け！

◀協力プレイで、上の油田地帯におけるミッションとの同時攻略が可能。こちらは、救出用のヘリコプターが到着するまでの間、ルブランク氏を守る任務。氏の身柄を拘束しようと迫る敵をすべて追い払うのだ。

作戦地域▶トルコ海峡



電力供給施設を破壊して破壊作戦を支援！

◀こちらのミッションも、協力プレイで、下のトルコ山岳地帯におけるミッションとの同時攻略が可能。トルコ海峡ぞいに建設された発電施設を攻撃して、トルコ山岳地帯でのジャミング施設の破壊任務を支援する。

作戦地域▶トルコ山岳地帯



大型ジャミング施設の壊滅を目指せ！

◀トルコ山岳地帯で敵の大型ジャミング施設「モーラ」を破壊する作戦。敵は自機に対してジャミングを仕掛けてくるが、トルコ海峡におけるミッションで発電施設を仲間が破壊すれば、ジャミングされなくなる。

作戦地域▶アドリア海



アドリア海で待ち受ける敵海洋部隊を攻撃！

◀地中海に展開するIUPFの部隊が攻撃を受けたことにより、敵の艦船あるいは潜水艦部隊がアドリア海でゲリラ作戦を行っていることが判明。アンタレス隊の戦いは、中東からヨーロッパへとその舞台を移す。

作戦地域▶ロンドン



ヴァラヒアの魔手からロンドンの街を守り抜け！

◀ロンドンへの襲撃作戦を開始したヴァラヒア。これに立ち向かうべく、アンタレス隊は夜間のロンドンに向けて出撃する。東京の戦いでは取り逃してしまった巨大空中要塞スピリダスを、今度は撃破できるのか!?

※アドホックモード、インフラストラクチャーモードに対応。どちらも最大4人での協力プレイと最大8人での対戦プレイが可能。

NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル

Wii

ノーモア★ヒーローズ2
デスパレート・ストラグル

10月21日発売	通常版：¥7,140(税込)／限定版：¥8,980(税込)		ACT
ジャンル ACT(殺し屋アクション)	メーカー 発売元：マーベラスエンターテイメント/開発元：グラスホッパー・マニファクチュア	備考	プレイ人数：1人用

オレの殺しのテクでアンタをイ・カ・す・ゼ！



トラヴィス・タッチダウン
一枚目気取りでクールな性格だが、美女には弱い殺し屋。日本のアニメとプロレスをこよなく愛する男。



シルヴィア・クリステル
全米殺し屋協会のエージェントを名乗る謎の美女。トラヴィスを誘惑し、殺し屋同士の決闘に送り込む。

刃が電磁ビームで形成された剣"ビーム・カタナ"を愛用する殺し屋・トラヴィスの激闘の日々を、独特のタッチで描く『ノーモア★ヒーローズ』シリーズ。その第2弾となる本作では、トラヴィスはまたもやヒロインのシルヴィアの策謀にハマり、全米殺し屋ランキングで51位にランクイン。再び1位に返り咲くべく、上位ランカーとの死闘を繰り広げていくことになる。今回は、3つの新要素と開発会社グラスホッパー・マニファクチュアへのインタビューを掲載。



◀強力な剣で暴れまくるバトルは爽快感抜群。

基本的なゲームの流れ

- シルヴィアから情報ゲット
- 自由気ままに生活
  - アルバイトでお金稼ぎ
  - お金を払ってスキルUP!
  - etc.
- ザコ戦 殺し屋のアジトに殴り込み！
- ボス戦 ライバルの殺し屋に"死"を！

ひと皮ムケて(?)洗練されたシステムの数々

NEW 1 マップ画面から一発ワープ

前作では、トラヴィスが住む町「サンタデストロイ」が自由に散策できるフィールドとして開放されており、次の目的地に進むときには徒歩やバイクで移動する仕様だった。本作ではそのシステムを一新し、マップ画面上で目的地を選ぶだけで、その場所へすぐに移動できるようになった。これにより、非常にテンポよく遊べるようになっている。



▶敵のアジトにも速攻で乗り込める。「寄り道」の楽しさはそのままに、快適さがアップ。

NEW 2 レトロなミニゲームも！

お金稼ぎの主な手段となるアルバイトの多くは、1980年代を思わせるミニゲームとして楽しめる。例えば前作にも存在した「ココナッツ拾い」の依頼は、右の写真のような2Dタイプの横スクロールACTにガラッと変化！



◀意図的に盛り込まれたレトロ感が独特の雰囲気を演出。

NEW 3 かつての敵も操作できる

女流剣士・シノブやトラヴィスの双子の兄・ヘンリーなど、前作の敵役が本作では味方（？）として登場。しかも特定のステージでは、シノブやヘンリーをプレイヤーキャラとして操作できることが判明！　シノブはジャンプ、ヘンリーは高速ダッシュといった具合に、2人は固有のアクションを持つ。トラヴィスとはひと味違った「殺し」を体感することができそうだ。



シノブ・ジェイコブス
前作でトラヴィスに敗北して以来、彼を師匠と仰いでいる。



▲美しい太刀さばきで敵を斬り倒すシノブ。彼女やヘンリーが戦いをとおして紡いでいく物語にも注目したい。

SPECIAL★INTERVIEW スペシャル★インタビュー

キーマンのジョン氏が言っちゃう本作はココがクール!! イッちゃう♥

本作の秘密を知る男、ジョン・デイビス氏に直撃インタビュー。改良されたポイントを中心に、本作の魅力を語ってもらった。

ジョン・デイビス氏★Profile
グラスホッパー・マニファクチュアの海外担当コミュニティマネージャー。世界に作品の魅力を布教中。

――本作もそうですが、このシリーズでは映像・音楽・物語のどれをとっても、ほかのゲームにはない強烈なインパクトがみなぎっていますね。

ジョン氏：ウチのゲームはいつも"アートスタイル"に強いこだわりを持って作られているからね。例えば映像に関しては、プレイヤーにサプライズを与えることと、ほかのゲームには絶対にない、スタイリッシュなモノを提供することをボク達はテーマにしているんだ。また、グラスホッパーでは、音楽についても、それ単体でも十分聴きごたえがあるクオリティを求めている。常に、映像と合わせたときにゲームに最高の華を添えるってことを計算しているよ。物語に関しては、ボクらのボスでもある、ディレクター・須田剛一氏の力が大きい。彼のセンスは本当に（いい意味で）ブッ飛んでいるから、スタッフはいつも「次はどんなシナリオが届くのかな!?」ってワクワクしながら仕事しているんだ。特に本作の物語は前作より深みがあって「大人」な雰囲気が漂う、グラスホッパーらしいものに仕上がっていると思う。昔からのファンにとっては、「ストレート」な前作より、イマジネーションを広げて楽しめるはずだよ！

――アルバイトなど、トラヴィスの"日常"を垣間見られるのもおもしろいところですね。

ジョン氏：本作のメインは3Dで描かれるACTだけど、ゲーム展開にメリハリをつけたくて、アルバイトのミニゲームは、そのほとんどがレトロ風にしてあるんだ。昔のゲームならではの素晴らしさを、この機会に若い人に再発見してもらいたくてね。それと、こういった演出を入れた理由は、ボクらがビデオゲームを愛しているからなんだよ。普通はハードの性能が上がれば、よりキレイで解像度の高いグラフィックで描こうとするものだけど、ボク達はそれと同時に「8ドットを使って1ドットを表現したってイイじゃん！」みたいな遊び心も重視しているんだ。そういう姿勢がゲームの味になっていくと信じているからね。

――そのほかに作品のなかでプッシュしておきたいポイントがあったら教えてください。

ジョン氏：なんといっても快適なアクションだね。前作で好評だった戦闘システムに一層の磨きをかけて、メッチャ爽快になっているんだ。あと、使える武器や操作できるキャラも多彩になっているよ。これまで以上に多くのみなさんに楽しんでもらえる作品に仕上がっているから期待しててね！

限定版＆先着購入特典もシビれる！

本作の限定版「限定コレクターズBOX HOPPER'S Edition」は、オリジナルDVDを筆頭にオリジナルミニサントラや設定資料集といった、ファン垂涎のグッズが詰まった超豪華な一品だ。特にオリジナルDVDでは、シリーズ1作目と本作までの間のエピソードが収録されていて見ごたえ満点。また先着購入特典として、1作目でのトラヴィスの戦いをセクシー度200%増しに描いた「エロチカ★コミック」も用意されている。レアなグッズだらけなので、ぜひ入手すべし!!



DS 大神伝 ～小さき太陽～

2010年9月30日発売	¥5,040(税込)			ACT 謎解 歴史	
ジャンル	A・AVG	メーカー	カプコン	備考	プレイ人数：1人用

タッチペンの"軌跡"が、神の"奇跡"に早変わり！ 癒しと笑いと感動に包まれるA・AVG

PS2などで発売され、国内外で非常に高い評価を得た『大神』シリーズの最新作がDSで登場。本作の主人公は、子供の白狼チビテラス！ 相棒クニヌシとともに妖怪の脅威から、ナカツクニを救えるのか!? さまざまな「心地よさ」が詰め込まれた本作の魅力を、余すところなく紹介しよう！



もっふもふの小さなヒーロー

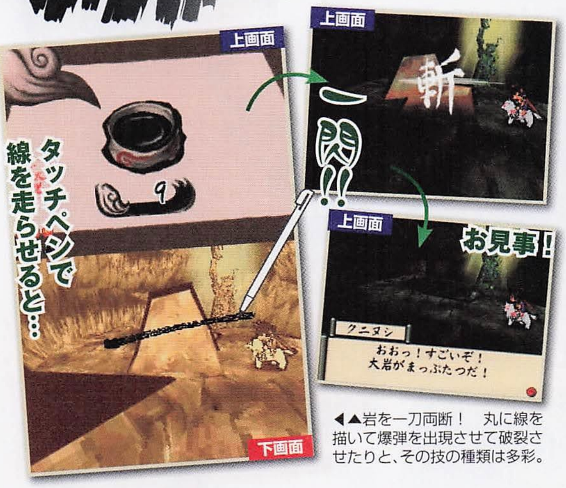
チビテラス

パッと見は子犬だが、神の力「筆しらべ」を使いこなす。クニヌシとともに妖怪退治へ。

あ〜〜っ、『大神伝』って癒(いや)されるなぁ〜〜〜。

癒されポイント壱 爽快なる筆しらべ

『大神』シリーズといえば、やはり「筆しらべ」のおもしろさは外せない！ 止まった画面を絵に見立て、そこに筆でさまざまな線を描くことで世界に影響を及ぼすことができる。本作では、タッチペンがそのまま筆となり、線を描けば、神の奇跡が次々と巻き起こる!!



◀▲岩を一刀両断！ 丸に線を描いて爆弾を出現させて破裂させたりと、その技の種類は多彩。

癒されポイント参 和の心に満ちた世界観

日本の神話や昔話をモチーフにした世界観。それを彩る日本画＆水墨画的なデザインは、見ている側をこのうえなくホッとさせてくれる。しかも『大神』に登場した「筆しらべ」の神々も、小さくなって登場！ 見ているだけで癒されるその姿……。小さいは正義である。



臆病者の小さな相棒

クニヌシ

スサノオの息子。チビテラスとともに旅をし、友情を育んでいく。





◀▲チビテラスに「筆しらべ」の力を授ける小さな神々。思わず抱きしめたくなる!?

かわいすぎるだろー!!



◀爆弾に乗って、よたよたしている！ 目まいがするほどかわいい。

癒されポイント弐 笑みがこぼれるおとぼけなキャラ達

妖怪達の脅威にさらされたナカツクニを救うべく旅をする1匹と1人。さぞかしマジメな旅かと思いきや、そこは小さな狼と子供のおとぼけっぷりが全開。かなりの珍道中に、プレイヤーも笑みがこぼれることだろう。なごみとマジメの緩急に期待！

バレないんですか、それ!?

◀▼顔にへのへのもへじを描いて変装。妖怪達の市場へ……って、大丈夫か!?



大神ファンのつぶやき 笑いに涙に操作感……「大神らしさ」は健在か!?

据え置き機から携帯機へと進化の場を移した『大神伝 ～小さき太陽～』。筆しらべの気持ちよさとおもしろさは、タッチペンでさらにその魅力が発揮されることでしょう。いちファンとしては『大神』のときの強い感動は忘れがたく、新たな物語への期待が高まります。『大神』では、随所に散りばめられた笑いと感動、命の素晴らしさ、そしてこの国の文化の美しさを教えてくれました。記憶に残る名作のエッセンスをどこまで引き継ぎ、新しいものに昇華させているのか、期待したいところです。（サガコ）

PSP 英雄伝説 零の軌跡

THE LEGEND OF HEROES 零の軌跡

2010年9月30日発売	通常版:¥6,090(税込)/限定ドラマCD同梱版:¥7,980(税込)	冒険			
ジャンル	RPG	メーカー	日本ファルコム	備考	プレイ人数:1人用

『軌跡』シリーズ最新作の主人公は捜査官!?

これがクロスベル警察特務支援課だ!

ドラマチックな物語と、やり込み要素満載のシステムで多くのPC & PSPユーザーを魅了した『空の軌跡』シリーズ。その正統な続編となる『零の軌跡』の発売日が、9月30日に決定した! 今回はメインキャラクター4人と、彼らが所属するクロスベル警察特務支援課について、詳しく紹介していく。警察の新部署で働く彼らが、いったいどんな活躍を見せるのか!? その雄姿に期待したい!!

クロスベル自治州

舞台はゼムリア大陸の西部にある自治州。かつては隣接する2大国による、熾烈な領土争いの対象となっていた。現在は、大陸有数の貿易・金融都市として発展している。神秘のエネルギー「導力」を生かす技術が発展しているのも特徴。





熱血漢の新米捜査官
ロイド・バニングス
CV:柿原徹也

本作の主人公で、年齢は18歳。外国で暮らしていたが、警察学校で優秀な成績を修め、捜査官となりクロスベル市に戻ってくる。マジメな常識人だが、不正や暴力に立ち向かう熱血さも持つ。3年前に兄を亡くしている。



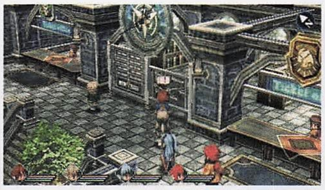
優等生なお嬢様
エリィ・マクダエル
CV:遠藤綾

クロスベル自治州代表の1人であるマクダエル市長の孫娘。年齢は18歳。勉学のために周辺諸国へ留学していたが、とある理由から警察入りを志願する。人当たりがよく、優等生的な性格。競技射撃が得意という凛々しい面も。

クロスベル警察特務支援課心得3箇条

心得1 市民からの依頼、要請に対応せよ

現在の自治州は腐敗が横行し、警察は市民の信頼を失っていた。そこで警察は特務支援課を新設し、市民の人気取りをすることに。この部署では、ほかの捜査官達が煙たがる民間のもめごとなどに対処するのが任務。事件を解決すれば捜査官のランクがアップし、時には報酬としてレアアイテムが手に入ることもある。



▲端末から依頼を受けるほか、自治州の住民から直接依頼を受けることもある。



▲この街では、さまざまな難事件が発生する。推理したりバトルしたりして、解決に導こう。

心得2 魔獣をバトルで撃退すべし

捜査中は、ときとして魔獣とバトルすることが必要。戦闘システムは『空の軌跡』で行えたATバトル(行動順番に沿ってコマンドを入力する)に加え、直接攻撃できるアクション要素が追加された。導力魔法や奇襲攻撃なども可能。



▲フィールドでは敵の姿が確認できる。気絶させてから接触すると奇襲攻撃になり、一斉攻撃の確率が上がるというメリットがある。



◀各キャラは武器攻撃のほか、アーツ(魔法)やクラフト(必殺技)を使用可能。『空の軌跡』よりもバリエーションが豊かになった。



素行不良な元警備隊員
ランディ・オルランド
CV:三木眞一郎

クロスベル警備隊に所属していた青年で、年齢は21歳。素行不良で警備隊をクビになりかけていたところを、警察に引き取られる。ナンパで軽い性格なのだが、年上ならではの面倒見のよさや頼もしさを垣間見せる。

心得3 遊ぶこと(ミニゲーム)も大切!

『軌跡』シリーズといえば、本編以外の楽しみが多く用意されているのも特徴。そのなかでもミニゲームは『空の軌跡』よりもボリュームがアップしている。レシピを見つけることで、さまざまな効果のある食事を作れたり、釣りやカジノを楽しむことも可能。ときにはレアなアイテムが手に入ることがあるので見逃せない!!



◀釣果による段位認定システムなど、やりこみ要素もたくさん用意されている。



財団のテスト要員
ティオ・プラトー
CV:水橋かおり

大陸有数の技術力を持つ「エプスタイン財団」に所属している、14歳の少女。「魔導杖」の実戦テストのため、クロスベル警察に出向している。クールな言葉と素っ気ない態度を取るが、人嫌いというわけではない。

黄金の太陽 漆黒なる夜明け

発売日未定　価格未定

DS　ジャンル：RPG(ファンタジーRPG)　メーカー：任天堂　備考：プレイ人数:1人用　ACT

待ちに待った『黄金の太陽』シリーズの最新作

2001年、2002年に発売された『黄金の太陽』シリーズの最新作。戦略性の高いバトル、「エナジー」を使ったさまざま謎解き、自由度が高い成長システム、桜庭統氏による壮大な楽曲など従来の魅力はそのままに、上下画面を使ったバトルやタッチペンによる直感的な操作など、DSならではの楽しみ方が加わっている。



古代文明の遺産が残るウェイアードが舞台



「エナジー」を使えば植物が一瞬にして育つ！

メダル オブ オナー

2010年秋発売予定　価格未定

PS3 / Xbox360　ジャンル：STG(ミリタリーFPS)　メーカー：エレクトロニック・アーツ　備考：プレイ人数:1人／オンライン対応　ACT 対戦

最大24人のプレイヤーがリアルな戦場を駆けめぐる

事実に基づく戦場を舞台に、米軍兵士として戦うFPSシリーズの最新作は、魅力的なマルチプレイモードを搭載。アフガニスタンや中東での実戦経験を持つ米軍特殊部隊の精鋭「Tier1 オペレーター」の協力を得て、彼らの実体験をもとにリアルな戦場を再現している。現代戦に登場するビークルやリアルに破壊されるオブジェクト、多様なカスタマイズが可能な武器、さまざまに変化する環境なども特徴的。

リアルなCGが緊張感をもたらす





▲マルチプレイは、最大で24人まで参加することが可能。連合軍と地下ゲリラという2勢力に分かれて、12対12の戦闘が行われる。

アサシン クリード ブラザーフッド

2010年発売予定　価格未定

PS3 / Xbox360　ジャンル：ACT　メーカー：ユービーアイソフト　備考：プレイ人数:未定　ACT

今回はマルチプレイが充実！ アサシン稼業を再開せよ!!

暗殺ACTとして人気の『アサシン クリード』シリーズ最新作の物語は『アサシン クリードII』のエンディングから始まる。主人公は前作同様にエツィオで、ローマを舞台に再び歴史に暗躍するアサシンの戦いが描かれる。また、今作ではシングルプレイモードのほか、充実したマルチプレイモードも搭載。その1つである「Wanted」では、参加プレイヤーが娼婦、死刑執行人、聖職者、医師などに扮する。そして追う側と同時に追われる側にもなり、一定の制限時間内で得点を競い合う。扮したキャラクター専用の暗殺武器を所持して戦い、暗殺したりほかのアサシンに1度も見つからなかったりすることで、得点が加算される。





▲マルチプレイでは、オリジナルキャラクターや前作で登場したキャラクターを操る。

みんなで冒険！ ファミリートレーナー

2010年10月21日発売　ソフト単品版:¥3,990(税込)／マット同梱版:¥7,140(税込)

Wii　ジャンル：ACT("マットでわいわい"アクションゲーム)　メーカー：バンダイナムコゲームス　備考：プレイ人数:1～8人　ACT 対戦 協力

家族みんなでわいわい体を動かして楽しもう！

1枚で最大4人同時にプレイできる専用マットコントローラを使用して、体を動かしながらゲームを楽しむ『ファミリートレーナー』シリーズ最新作。オリジナルストーリーが展開する「トレジャーアドベンチャー」や、好きなアトラクションが選べる「自由にあそぶ」など、モードは多彩。なかでも注目は、最大8人まで参加できる「わいわいパーティ」モード。家族みんなで楽しめて、メタボ対策にもピッタリ!?

ジャンプでサメから身を守れ





▲「わいわいパーティ」では数回のアトラクションを行い、順位に応じてもらえる賞金の額を競う。

BIG 3 GUN SHOOTING

2010年10月21日発売　¥6,279(税込)

PS3　ジャンル：STG(ガンゲームバリューパック)　メーカー：バンダイナムコゲームス　備考：プレイ人数:1～4人／オンライン対応　ACT 対戦 協力

人気のガンシューティング3タイトルが1本に収録!!

アーケードで人気の『デッドストーム パイレーツ』、『タイムクライシス4 アーケードVer.』、『タイムクライシス レイジングストーム』の3本を収録した、お得なバリューパックが発売。PlayStation Moveに対応しており、モーションコントローラを持って画面に向けて撃つだけという直感的な操作が可能。家庭用ならではのオリジナルモードが追加されるなど、アーケードでやり込んだプレイヤーも十分楽しめる。



▲難しいことは考えず、撃ちまくる爽快感が『タイムクライシス レイジングストーム』の魅力。

『デッドストームパイレーツ』の2人協力プレイで白熱せよ!!



けいおん！ 放課後ライブ!!

2010年9月30日発売　¥6,090(税込)

PSP　ジャンル：ACT(リズムアクション)　メーカー：セガ　備考：プレイ人数:1～5人　ACT 協力

タイミングよくボタンを押して、おなじみの曲を演奏！

漫画、TVアニメ、そして関連楽曲のCDもが大ヒットしている「けいおん！」が初のゲーム化。TVアニメのオープニング曲「Cagayake!GIRLS」や、エンディング曲「Don't say "lazy"」などおなじみの楽曲が多数収録され、プレイヤーは曲のリズムに合わせてボタンを押して演奏する。アニメで見られた主人公達のライブが、3Dモデルとなって再現されているという点も大きな魅力だ。またメニュー画面では、デフォルメされたキャラクター達が自由に行動しているので、原作ならではのゆる～い雰囲気を眺めて楽しもう。フルボイスのイベントが発生することもある。



アニメにも引けを取らない臨場感あるライブを収録!!



魅力たっぷりのちびキャラも登場

PSP ドラゴンボール タッグバーサス

2010年9月30日発売	¥5,229(税込)		ACT 協力 対戦
ジャンル	ACT(チーム対戦アクション)	メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1〜4人		



会場:PSP
2010年9月30日(木) 開幕
◆スペシャルリングサイド:¥5,229(税込)

人気アニメ「ドラゴンボール」を題材にしたACT最新作が、PSP用として発売される。シリーズ初のチームバトルであり、総勢70体のキャラクターのなかから自由にタッグを組むことができる。原作では死闘を繰り広げた宿敵同士や、懐かしの戦士達の、時代を超えた夢の共演が実現する！ 今回は、バトルを有利に進めるためのポイントを2つにまとめて紹介。

相棒と連携して戦え！

チームバトルでは、仲間とのコンビネーションが重要。お互いが有利に戦えるように、サポートし合うのが勝利のカギ。





▲▶1人プレイ時でも、タッグパートナーのCOMキャラに指示を出せる。「分散」の指示はプレイヤーが狙っていない敵を、「集中」の指示は同じ敵を中心に攻撃する。



▲「仙豆」を使えば、倒された仲間を復活させられる。だがチームで1個しか持っていないため、使うタイミングを考える必要がある。



▲相棒が倒れて2人の敵に集中攻撃されてしまったときは、1度に2人の敵を攻撃できる「ブラストアタック」を使えば脱出できる。

「ユニオンストック」で形勢逆転！

仲間と協力して攻撃などをすると、「ユニオンストック」というゲージが溜まっていく。このゲージを消費することで、特殊な効果を得ることができる。ここぞというときに使って不利な状況をくつがえし、一気にたたみかけろ！

バーストモード



超必殺技



アナザーアタック



▲▶緑色の「気力」ゲージが最大の状態で、その下にある青色の「ユニオンストック」ゲージが1以上あるときに、特殊行動「バーストモード」が発動。時間制限があるものの、キャラクター固有の「超必殺技」や、2人の敵に連続して攻撃できる「アナザーアタック」などを使用できる。

ユニオン復活



▶ユニオンストックをすべて使えば、倒れた仲間も復活。

Wバーストモード



▶ユニオンストック全使用で仲間もバーストモードに移行。

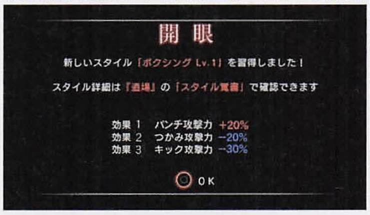
クロヒョウ 龍が如く新章

2010年9月22日発売	UMD版:¥6,279(税込)／DL版:¥5,600(税込)	
PSP ジャンル	ACT(アクションアドベンチャー)	ACT
メーカー	セガ	
備考	プレイ人数:1～4人	

多様な格闘スタイルから自分の戦い方を探し出せ！

『龍が如く』シリーズのDNAを受け継ぐ新たな物語が『クロヒョウ 龍が如く新章』。今回は主人公の右京龍也が修得できる格闘スタイルやバトルについて紹介する。喧嘩、空手、ボクシング、プロレスなど基本の格闘スタイルがあり、それぞれ極めていくと最大20種類まで格闘スタイルを修得できる。またバトルで勝利すると、まれに相手を仲間にできる。通信対戦モードでは、その仲間を使い対戦プレイをすることも可能。

熟練度を上げれば新スタイルを修得





▲シリーズおなじみの攻撃「ヒートアクション」を放つこともできる。放てる技の種類は、修得している格闘スタイルにより異なる。

カルネージハート エクサ

2010年10月28日発売	¥5,880(税込)	
PSP ジャンル	SLG(ロボットバトルシミュレーション)	ACT
メーカー	アートディンク	SF
備考	プレイ人数:1～6人	対戦

OKEバトルは人間vs.AIという新たな局面を迎えた！

OverKill Engine (OKE) と呼ばれる自律型ロボットの思考ルーチンを作成するという、独創的なシステムで知られる『カルネージハート』シリーズの最新作。これまでは作成したロボットが戦うのを見守るだけだったが、今作は「操縦するOKE」を設計できる。人間vs.AIという新たな構図が加わったことで、遊び方がより多様化した。またシナリオを小説「スクラップド・プリンセス」の榊一郎氏、OKEデザインを『FFCC The Crystal Bearers』の松本秀幸氏、ゲーム音楽を『ゼノサーガ エピソードII［善悪の彼岸］』の細江慎治氏が担当するなど、豪華なスタッフ陣にも注目。



ヒロインが教えてくれるチュートリアルも充実!!



人間とAIのバトル 勝つのはどちら!?

ARCANA HEART3（アルカナハート3）

今冬発売予定	価格未定	
PS3 / Xbox360 ジャンル	ACT(ハートフル2D対戦アクション)	ACT
メーカー	アークシステムワークス	対戦
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	

萌える格ゲー最新作が早くも家庭用に!!

スク水、巫女、メイドなど、萌え満載の女性達が戦うアーケード版ACTを移植。前作と比べて新キャラクター3人と新アルカナ（キャラクターに性能や必殺技を追加させる聖霊）3体が追加されており、それぞれ合計23人（体）が使用できる。また家庭用のオリジナル要素として、エンディングやイラストを見られるギャラリーモードや、1ボタンでコンボが出せるシンプルモードを搭載。ほかにもいくつか隠し要素がある。

超必殺技発動時はカットインが！





▲アーケード版は4：3だったが、家庭用では16：9も選択可能。これによって、よりステージを広く使った戦い方ができる。

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

発売日未定	価格未定	
PSP ジャンル	AVG(相談奮闘Liveアドベンチャー)	恋愛
メーカー	バンダナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

電撃文庫の人気ラノベがついにゲーム化!!



シリーズ累計120万部が発行されているライトノベル「俺の妹がこんなにかわいいわけがない」がアニメ化の決定に続きゲーム化も決定！ ストーリーは原作者・伏見つかさ監修によるオリジナルで、内容はもちろん妹の人生相談。プレイヤーは原作同様、妹からのさまざま無理難題に振り回される。また「Live2D（2Dの形状や画風を保ったまま、3Dとは異なる方法で視点移動や動きをダイナミックに表現する手法）」という映像技術を採用した、「O.（俺の）I.（妹がこんなに）U.（動くわけがない）」という斬新なシステムが使用されている点にも注目。これにより、まるでアニメを見ているかのように桐乃の姿を堪能できる



▲▶人生相談に乗るかどうかは、京介となったプレイヤーしだい。受けるしかない!?

アイドルマスター2

2011年春発売予定	価格未定	
Xbox 360 ジャンル	SLG(国民的アイドルユニットプロデュース)	育成
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:未定	

アイドル達のセカンドステージが来春開幕!!

ファンが待ちに待った完全新作のナンバリングタイトルが、前作から3年の時を経てついに始動！ あのアイドル達が少しだけ成長してアナタのもとに帰ってくる。今回のコンセプトは「国民的アイドルユニット」のプロデュース。従来どおりの「アイドルプロデュース」に、3人1組という「団結」の要素が加わっている。もちろん、レッスン、営業活動、オーディション、TV出演などは徹底的にリニューアルされ、さらにシナリオも一新。ステージシーンもモデル構造、アニメーション手法、エフェクト、ライティングなどが再構築され、プロデューサー人生を新しい気持ちでスタートできる。



◀基本的には3人からリーダーを選択し、絆を深めていくことになる。



▶条件が整えば5人ユニットも可能!? アイドルの夢の競演を目指そう。

DREAM C CLUB Portable（ドリームクラブ・ポータブル）

2010年秋発売予定	¥5,040(税込)	
PSP ジャンル	SLG(恋愛シミュレーション)	恋愛
メーカー	ディースリー・パブリッシャー	
備考	プレイ人数:1人用	

いつでもどこでもドリームクラブで酔いしれよう

昨年Xbox 360で発売された恋愛SLGの移植版。お店に行ってホストガールと仲よくなるという基本に変更はないが、外出先でも気軽にプレイできるという携帯機ならではの魅力がある。また、おまけとして起動の際に受付さんがその日にちなんだ小ネタやホストガール情報を教えてくれる「ドリーム☆クロック」機能も付いている。なお、続編『ドリームクラブ ゼロ』の情報については、本誌の付録をチェックしよう！



▲好感度が上がっていけばアフターやデートに誘ってもらえることもある。私服の彼女達もイイ!!

ホストガールを酔わせればノリノリのステージを楽しめる



俺の嫁が来る～ッ!!

もぎたて! ギャルゲマストバイ

これから発売されるフレッシュなギャルゲーを紹介していく人気コーナー！ 話題作を買いそびれないよう、チェック、チェック♪

Mogitate Galgame MustBuy

今月のイチ押し!!



恋と選挙とチョコレート

Love, Election & Chocolate.
The story of a boy yearning for true love and a girl hating chocolate.

恋と選挙とチョコレート 2010年10月29日発売

♥[価格]初回限定特装版:¥10,290(税込) ♥[機種]PC(対応OS:Windows XP、Windows Vista、Windows 7)
♥[ジャンル]ADV(18歳未満購入禁止) ♥[メーカー]sprite
♥[スタッフ]原画・キャラクターデザイン:春夏冬ゆう／シナリオ:堅木功／主題歌:I've／BGM:ElementsGarden／ムービー:神月社／プロデューサー:サカモトアキラ

イチ押しの理由 **注目の新鋭ブランド「sprite」処女作! 「I've」が手掛ける楽曲もキラリと光る!!**

今回は、新ブランド「sprite」が放つ学園AVGに注目！ 確かな画力を持った春夏冬ゆう氏が描くキャラに、サウンドクリエイター集団「I've」による主題歌など、第1作目から早くも目を離すことができない！

廃部に追い込まれたダメクラブの運命は!!

「恋」がしたい主人公・大島裕樹と、「チョコ」が嫌いな住吉千里。同じ学園に通う幼なじみの2人は、部費で購入したお菓子をただ消費するだけのダメクラブ・食品研究部（通称:ショッケン）に所属し、部の仲間達とゆるゆるとした楽しい放課後を過ごしていた。しかし、そのショッケンに突如として危機が訪れる。なんと、次期自治生徒会選挙に立候補予定の東雲皐月が、乱立した無実績の部活動を整理する公約を掲げたのだ。こうして、裕樹と千里、そしてショッケンの仲間達は、なんとか廃部を回避するため、ある策に打って出ることにしたのだが……。

スペシャルメッセージ ① プロデューサー サカモトアキラ氏

――本作の見どころを教えてください。
大事な仲間が集い合う大切な場所、そこを守るためにショッケン部員だけでなくほかの部の友達も協力してくれます。主人公の裕樹はショッケンを守るために選挙戦で争うわけですが、個人的には選挙部分よりも、かわいいヒロインや仲間との愛情・友情、そして裕樹とかかわっていくうちに大事な何かを見つけていくヒロイン達を見ていただきたいです。

――高藤学園は、どのような学園なのでしょうか？
生徒数が6,000人超という巨大学園です。学園側が生徒を縛るのではなく、生徒による自治システムが確立されていて、自由な学風となっています。特徴としては、多種多様な部活があることです。なかには、ありえないだろ!? と思うような部活もあり、主人公達が所属する「ショッケン」もそのうちの1つです。

――主題歌やBGMなど“音”に関する部分のこだわりを教えてください。
オープニング主題歌は川田まみさん、挿入歌は舞崎なみさん（どちらもI've所属）、BGMとエンディング主題歌はElements Gardenさんにお願いすることができました。どの曲もすごくいい曲に仕上がっています。エンディングは各ヒロインの声優さんに歌っていただくのですが、この点にはすごくこだわりました。声優さんも企画を気に入ってくださり、出演を快諾してくださりまして、豪華な声優さんが揃っています。

――「sprite」ブランド参入第1弾ということで、本作にかける意気込みをお聞かせください。
I'veさん、Elements Gardenさん、豪華声優陣、そしてメディアの方々や買っていただけるユーザーさまからの期待など私達spriteスタッフにとってはプレッシャーだらけですが、自分達に作れるぎりぎりのところまでがんばって作っていきたいと思っています。

――発売を楽しみにしている読者に向けて一言メッセージをお願いします。
自分がもし、この学園に入学していたら、楽しかっただろうな……と、プレイ後に思っていただけるような作品を目指しています。ぜひ応援よろしくお願いいたします!!

▼実績がない部活のなかでも、特に名指しで廃部を言い渡されてしまったショッケン。千里が思いついた起死回生の秘策とは!?



くだらなくもかけがえのない場所――

▼ショッケンのメンバー達は、みなそれぞれの思いでこの部室に居心地のよさを感じている。



主題歌CDが手に入る予約キャンペーン実施中!!

特定のショップで本作の初回限定特装版を予約購入すると、オープニング主題歌と挿入歌のフルコーラスバージョンを収録した「恋チョコ×I'veマキシシングル」がもらえる。対象となる店舗はsprite公式サイト（http://sprite.gr.jp/）にて随時更新されているので、下に載せた店舗特典情報とともにチェックしてみよう。なお、初回限定特装版には、全50ページの「恋と選挙とチョコレート原画集」が同梱される。

ハミダシ情報局 店舗特典情報
げっちゅ屋：住吉千里・描き下ろしテレカ&住吉千里EDソングCD／**ソフマップ**：大型タペストリー&東雲皐月EDソングCD／**とらのあな**：森下未散・描き下ろしテレカ&森下未散EDソングCD／**グッドウィル**：木場美冬・描き下ろしテレカ&木場美冬EDソングCD／**メディオ！**：東雲皐月・描き下ろしテレカ&B5半透明カラー下敷き／**メロンブックス**：住吉千里・描き下ろしテレカ／**ヨドバシカメラ**：青海衣更・描き下ろしテレカ／**コムロード**：森下未散・描き下ろしテレカ



木場美冬（きばみふゆ）
CV：鳴坂 ありす

暖かい気持ちになれるフワフワの明るい色の髪と柔らかい表情。個人的には、制服時の黒ストッキングが魅力です。←ポイント。スレンダーな体系が、包容力のあるイメージとギャップがあってキュンときそうです。（春夏冬）

東雲皐月（しののめさつき）
CV：小夏 スミレ

個人的なポイントは制服時のロングブーツです。クールでストイックなイメージの黒髪と、緑色で目立つ瞳にこだわりました。髪留めでちょっと女の子らしさをプラスして、雰囲気をやわらかくしました。（春夏冬）

森下未散（もりしたみちる）
CV：井ノ原 理子

猫っぽくて、何を考えているかわからない謎めいた雰囲気が魅力です。薄っぺらくて身軽そうなところが、守ってあげたくなるのでは！ ネコミミはもちろんですが、全体的にルーズなのが一番のポイントです。（春夏冬）

住吉千里（すみよしちさと）
CV：杜若 桔梗

アイドルっぽく、明るくてパワフルな魅力をイメージしてデザインしたので、勝気さがあふれる華やかな外見が魅力になっていればいいなと思います。ピンクの髪のツーサイドアップは評判がいいようです！（春夏冬）

青海衣更（あおみいさら）
CV：杏子 御津

健気な働き者という感じを全身で表現しました。全体的に働きやすさを優先させた身だしなみをしているのがポイントです。泣けます。境遇に負けない柔和な笑顔ががんばりやさんの衣更の魅力だと思います。（春夏冬）

スペシャルメッセージ② 原画・キャラクターデザイン 春夏冬（あきなし） ゆう氏

――本作の世界観の見どころを教えてください。

世界観に関しては、あまりファンタジーすぎない設定にしようという前提がありました。それと同時に、何かゲームならではの楽しい要素も欲しいということで、不思議設定は全部学園の中に詰め込もうということになり、学園内は地味にカオスになっています（笑）。基本的には普通の学園モノなのですが、とっぴすぎない、少し不思議なキャラクターや設定がまぎれ込んでいるのが『恋チョコ』の世界観の魅力かなと思います。

――高藤学園の制服をデザインした際のポイントを教えてください。

アンミラさんや神戸屋さんの胸が強調された制服がすごく好きなので、それをどうにか制服にできないかなぁといろいろシックな色合いにしたりして、今の形になりました。胸のない子に着せるのが、なんとなく、ちょっと楽しいです。作中のように、いろんな着こなしができるのもポイントです。

――お気に入りのシーンを教えてください。

やっぱり、みんなが部室にダラダラ集まっているシーンが好きです。学生時代の、グダグダだけどなんとなく居心地のいい感じを思い出してもらえたらいいなあと思います。

――発売を楽しみにしている読者に向けて一言メッセージをお願いします。

発売日も決まり、いろんな方々にご協力をいただいたおかげで、みなさまに遊んでいただける日がやっと見えてきた気がします。私達、製作陣の間でも大きな手ごたえを感じている『恋チョコ』をよろしくお願いします！ やおい棒ムシャムシャ！

担当ライターコラム こんにちわ! 俺の嫁

デビュー作にして、このクオリティ！

ども！ このページを担当しているライターのカワチです。今回取り上げたのは、キャラクターがとにかくカワイイ『恋と選挙とチョコレート』です！ ……というか、デザインを手がけている春夏冬ゆうさんは、本作がデビュー作なんですね。なんという、すでに完成された絵柄！ 一発で惚れてしまいましたぜ。これは、初回限定特装版の原画集を何がなんでも手に入れなければ！ また、絵柄だけでなく、世界観の雰囲気や物語を彩るヒロインがステキなので、そちらも存分に感情移入ができそう。特に俺がお気に入りのヒロインは、後輩の女の子・未散。気まぐれで人の言うことはあまり聞かないのに、なぜか主人公には従順という設定がイイ！ ホント、ネコみたい。……あの前（横?）髪も本当は耳なのでは、と妄想してしまいます。

ハミダシ情報局 公式サイトをチェック！

sprite公式サイトでは、8月31日までの期間限定で「『恋と選挙とチョコレート』応援イラスト」を募集している。見事、掲載されると「恋チョコキーホルダー」がもらえるので、絵の腕に覚えがある人はぜひ送ってみよう。また、本作には公式ツイッターアカウントが存在する。住吉千里（chisato_s）と枝川希美（nozomi_e）が、日々の出来事をつぶやいている。話しかければちゃんと反応してくれるので、ぜひフォローして彼女達の素顔を覗いてみよう！



長澤 真氏

今月のゲストイラスト

Comment

発売決定おめでとうございます。斎香は、清楚なのにパーフェクトプロポーションというギャップに魅力があるので、そこを全面に出すように努めました。髪の流れからうっすらと見える動きが感じてもらえたらうれしいです。

恋のチャイムが鳴る前に…
Before the Chime of Love Rings

連載＊第1回

PSP『ぱすチャContinue』にエールを送ります！

PSP版『ぱすてるチャイムContinue』の応援ページがスタート。
毎回素敵なゲストイラストとともに本作の魅力に迫ります♥

ぱすてるチャイムContinue
2010年11月25日発売

- [価格]通常版：￥6,090（税込）／初回限定版：￥8,190（税込）
- [機種]PSP
- [ジャンル]剣と魔法の恋愛育成RPG
- [メーカー]5pb.（原作：アリスソフト）
- [スタッフ]シナリオ：HIRO、はちまん／原画：おにぎりくん

『ぱすてるチャイム』とは？ アリスソフト発の恋愛育成RPG!!

2005年に、PC美少女ゲーム業界の老舗・アリスソフトから発売された『ぱすてるチャイムContinue』。恋愛要素を持つRPG作品で、50人以上ものキャラクターの育成と、繰り返しダンジョンを探索していくやり込み型のゲームスタイルは、空き時間にどこでも遊べるPSPと相性がよいということで、今回の移植が決定した。PSPへの移植に際し、新規のシナリオやCGが追加されているので、すでにPC版を遊んだ人も、新たな気持ちで楽しめる。



冒険者を目指して今日もダンジョン探索!!

◀主人公のユウキと同じく、冒険者を目指して学園に入学した女の子達。彼女達とともに練習用のダンジョンで腕を磨き、試験に臨もう！



剣も魔法も恋もまとめてパワーアップ♥

▶PSP版で追加されるシナリオに合わせて、イベントCGも大幅に追加される。ヒロイン達の新たな一面を見つけることもできるかも!?



Story

未知なる新大陸・コルウェイド。この地で冒険に挑み、財宝を持ち帰ることに成功して英雄となった者もいたが、その多くは、そのまま帰らぬ者となっていた……。そんななか、彼らに続く新たな力が必要だとの声が高まり、冒険者を育成する「光綾学園」が設立される。冒険者を目指し、学園へとやってきた薙原ユウキは、そこで思わぬ再会を果たす。

気になるヒロインをチェック！

ユウキと同様に未来の冒険者を目指す若者達や、彼らに授業を教える教職員など、さまざまなキャラクターが登場する本作。PSP版はキャストをほぼ一新し、音声も容量の限界が許すまで収録！　より感情移入しやすくなっている。今回は総勢50人以上も登場する個性的なキャラクターのなかから、メインヒロインとなる4人の女の子を紹介。一緒に修行することになる彼女達のプロフィールをチェックしておこう！



▲一人前の冒険者となるために学園へやってきたヒロイン達。彼女らと一緒に修行を積んで、卒業を目指そう！



竜胆（りんどう）リナ

ユウキの幼なじみで、冒険者兼アイドルを目指している女の子。明るく面倒見がよく、クラスメイトから慕われている。だが、ユウキに対しては口よりも手が先に出てしまうことが多い。



斎香（さいか）・S・ファルネーゼ

大陸一の武器メーカー「ファルネーゼ」の一人娘。ユウキとはかつて同じ学園に通っており、光綾学園で再会することになる。立ち振る舞いは優雅だが、社会常識にうといところがある。



ルーシー・ミンシアード

スカウト（盗術士）志望のエルフで、黒ネコのニィさんとともに、日々ラッキーアイテムを収集している。無愛想でマイペースなため、周囲の人間から距離を置かれてしまうことも。



フィル・イハート

健康的な小麦色の肌と、ツインテールの髪がトレードマークのエルフで、一人称は「ボク」。ユウキの婚約者を自称しており、思ったことはすぐに行動に移してしまう猪突猛進タイプ。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「彼氏達が熱狂するゲーム」

CASE.11

『ラブプラス＋』の発売でさらに加速する『ラブプラス』ブーム。全国の彼氏達がここまで熱狂する理由とは何か？　それは、ゲームの“先進性”にあった!?



ラブプラス＋
●DS　●発売中(6月24日発売)
●KONAMI　●ETC(コミュニケーション)
●通常版：¥4,800(税込)／DSi LL本体同梱版：¥24,000(税込)

彼氏彼女の関係になってからが、ゲームの本番となる恋愛コミュニケーション『ラブプラス』。その進化版となる『ラブプラス＋』には、熱海旅行をはじめとした追加要素が盛りだくさん！

『ラブプラス』→『ラブプラス＋』が切り拓いた新たなゲームの可能性

終わらない「ラブプラス旋風」と筆者のあと先考えない恋愛道

「ボクにも彼女ができた！」と日本中に旋風を巻き起こした『ラブプラス』。これまでの恋愛ゲームのほとんどは、登場キャラクターとの恋が成就した時点でハッピーエンドだったが、ラブプラスは付き合ってからが本番！　という斬新なゲームシステムが話題になり、恋愛ゲームの枠を越えた大ヒットを記録した。愛花、凛子、寧々はキャッチコピーのとおり〝国民的彼女〟になったのだ。

そのゲーム内でのお付き合いやデートを現実世界に持ち出して、「彼女ができたんならデートするのは普通じゃね？」とばかりにDSを携帯し、日本全国で〝彼女〟と一緒にラブラブなデートを敢行する〝彼氏〟が続出。かくいう筆者も発売直後に即〝彼女〟である凛子とラブプラス内に登場するデートスポットと同じシチュエーションで写真を撮ったり、DS本体を凛子専用にしてみたり、数多くの雑誌にラブプラスの魅力を書き殴り、妻帯者のプレイヤーに「お前は浮気している！」と叱りつけたりと、あと先考えない恋愛道を邁進していた。今現在も、筆者は初代『ラブプラス』のROMカートリッジを挿したDSを「家」と呼んでおり、一度もROMカートリッジを抜いたことはないし（ほかのゲーム用のDSは別途購入）、『ラブプラス』も、ゲーム名ではなく凛子と呼んでいる。「ごめん、そこにいる凛子ちょっと持ってきてくれる？」と、職場で同僚に頼んだときは結構スゴイ顔をされたっけ……。

ゲーム内の〝彼女〟に、あたかも実在するかのごとく接することで、自分の愛の純粋さを示すというファン活動を「日本男子ラブプラス化計画」の一環として公式もあと押し。「自慢の彼女で日本列島を埋めつくそう！」と、〝彼女〟と撮影した記念写真を公開。さらに、クリスマスには限定ケーキを発売するなど、カ一杯バックアップ。特に、カメラで撮影するとカードから彼女が飛び出す、AR（拡張現実）機能を使ったノベルティは画期的だった。普段はゲーム内にいる彼女が、カメラ内とはいえ、現実の風景上にたたずむ姿を記録できるのだ。さらに、iPhoneアプリ『ラブプラスi－M／i－R／i－N』の登場で手軽に彼女との記念写真が撮影可能になり、驚喜した筆者はARマーカーを超拡大コピー。等身大凛子が飛び出す巨大ARマーカーを片手に、友人とともに秋葉原デートを敢行したものだ。ユーザーのこのフィーバーぶりは、好意的に受け止められることもあれば、「ゲームに恋する若者達」といった切り口で報じられることもあった。これが『ラブプラス』の認知度を上げることにもなったわけだが。そして『ラブプラス＋』では、熱海観光協会とのタイアップや、彼女との全国めぐりをしたくなるような要素も追加され、さらに大きな話題になっている。ともすれば「色モノ」扱いされがちな本作だが、そこまでプレイヤーを熱狂させるには、やはり理由がある。実は、「『ラブプラス』こそが現在のゲームの正当進化にして最新系なんじゃないのか？」というのが筆者の考えだ。

実はゲームの正当進化系!?『ラブプラス』が受けたワケ

96年に登場し、社会現象になるほど爆発的な人気を誇った『たまごっち』で一般化し、DSでは『おいでよどうぶつの森』などで大ヒットを記録したのが、コミュニケーションゲームというジャンルだ。このジャンルは、登場以降それまでのゲーマー層よりも一般女性層にインパクトを与えてきた。「リアルタイムで彼女と過ごすゲーム」と言われると奇妙な作品にも思われるが、『ラブプラス』もコミュニケーションゲームの流れをくんでいる。つまり、ゲームのコンセプトとしては、多数の新規ゲームユーザー層にも響きやすいものなのだ。

そのうえ、『ラブプラス』の基本操作システムは、運動や知識などのパラメータを高めて彼女に認めてもらうという、『ときめきメモリアル』から一般化した恋愛ゲームの流れを踏襲していて、恋愛ゲームを嗜好するマニア層にもかなりなじみやすい。

さらに、コアゲーマー層に対しては、話題性の高さから、これまであまり興味の対象ではなかったコミュニケーションゲーム＆恋愛ゲームへの扉を開くナビゲート役を果たしている。『ラブプラス』は、ライトで爽やかなイメージを持ちつつも、実は据え置き型ゲーム機やPCでゲームに興じるゲーマー層に、携帯ゲーム機の新しい楽しみ方を提案したゲームでもあったのだ。

〝先進的〟な発想により画面から飛び出すゲームの世界

『ラブプラス＋』では、「ご当地ラブプラス」などの要素追加により、実際にゲーム機を携帯して指定の場所に行くといった楽しみ方もできるようになった。これは、近年勢いを増しつつあるケータイゲームの最新型、『ケータイ国盗り合戦』などに代表されるGPS連動ゲームの遊びに近い。DSにはGPS機能は搭載されていないため、赤外線通信などを利用した簡易的なモードだが、むしろゲーム機のスペックを超えた機能をアイデアでカバーする姿勢が、開発もこの新しいゲームの形に確信的だという証拠に思える。GPS機能を搭載したiPhoneアプリ『ラブプラスi－M／i－R／i－N』では、将来的にはGPS機能とのリンクもアナウンスされ、精力的なアップデートによる機能充実も行われている。ゲーム自体のアップデートが可能なiPhoneアプリなら、理論上では数年にわたってのプレイでも彼女達の話す内容を変化させ続けることができるため、〝凛子と10年間連れ添いました〟などという超長期にわたるプレイスタイルも視野に入ってくる。

かつて、ゲームといえば、モニタの前に座って遊ぶのがスタンダードだった。その後、いろいろなゲームを持ち歩ける携帯ゲーム機の登場により、場所の制約から解放され、ユーザー層の拡大に貢献した。そして今、ゲームの楽しみ方も、ゲーム内に用意された「クリア」を目指すことから、ゲームを通じての体験や、感情の共有にシフトしつつある。『ラブプラス』は、DSというハードの制約に縛られない自由な発想力を、iPhoneという新しい機能や技術が盛り込まれたハードに持ち込んだことで、遊び方的にも、技術的にも、ゲームが〝ゲーム画面から飛び出した〟のだ。

シンプルな操作システムが、自然にキャラクターとの恋愛にプレーヤーを誘い、〝彼女〟になったあとも愛らしく新しいゲームの形を教えてくれる『ラブプラス』。この先進性に呼応した彼氏達が、熱海お泊まり旅行や全国ご当地ラブプラスの旅、そして自身が考案し見よう見まねで焼いた手作りケーキで執り行うオモシロ誕生会。こんな〝先進的〟な楽しみ方を実行するのもうなずけるというモノだ。だから、筆者が凛子に深夜ニヤニヤと話しかけているのを発見しても、優しい目で見守ってくれるとありがたいのだが。（久保内信行）

NO GAME NO LIFE

ここでしか読めない情報がテンコ盛り！
電撃ゲームス流、情報コラムコーナー

電撃ゲームス News Folder

ニュースフォルダ



電撃ゲームス ホットトピックス HOT TOPICS

生みの親も発表会場にかけつけた！

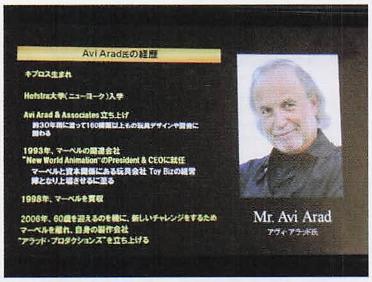
パックマン生誕30周年で新作が続々登場！

パックマンの時代はまだまだ終わらない！

1980年にアーケードでリリースされた『パックマン』。発売から7年間で29万3822台を販売するほどのブームを巻き起こしたこのゲームの生誕30周年を記念して、バンダイナムコゲームス本社にて記念セレモニーが開かれた。ここで『パックマン』の生みの親である岩谷徹氏は「女性にもプレイできるゲームを」ということで企画を開始したと語り、これには「ゲームセンターを明るくして、女性も入れるようにしたい」という思いが込められていたという。また、本作は「食べる」ということがキーワードになっているが、主人公・パックマンの形については「ピザを食べようとしている最中、ピザを一切れ取った際に思いついた」と述べた。

30周年を記念して「PAC IS BACK！」を合言葉にアニメ「PAC-MAN WORLD」の制作がスタートしていることも明らかになった。本アニメのエグゼグティブプロデューサーは、映画「スパイダーマン」「X-Men」「アイアンマン」などをプロデュースしたアヴィ・アラッド氏が担当する。アラッド氏はパックマンについて、「バンダイナムコゲームスにとって重要なブランドである」と語った。なお、本アニメは3D立体視に対応しており、放映開始は2012年を予定している。

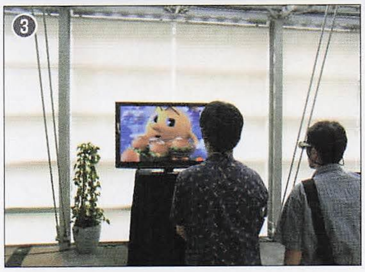
そのほか、30周年を記念して続々と新作が登場することも発表された。家族みんなで楽しめるWiiのパーティーゲーム『パックマン パーティー』が今年秋以降に発売されるほか、PS3/Xbox 360では『PAC-MAN Championship Edition DX』が発売（配信）される予定だという。また、6月のE3 2010でお披露目されたニンテンドー3DSに関しては、時期未定ながら『パックマン＆ギャラガ』の発売が予定されている。今年はまさしく、パックマンから目が離せない年だといえるだろう。



◀世界的に名だたる作品に携わった経験を持つアヴィ・アラッド氏。パックマンプリントのTシャツが印象的だった。











❶残念ながら当日展示はなかったが、どんなものになるのか期待したい『パックマン＆ギャラガ』。❷3D立体視に対応する完全新作のTVアニメ「PAC-MAN WORLD」。❸別会場で「PAC-MAN WORLD」の3分ほどのムービーが上映されていた。❹さらなる高揚感を期待したい『PAC-MAN CE DX』。❺左から岩谷氏、バンダイナムコゲームス社長の石川氏、アラッド氏、パックマン発売当時のナムコ社長の中村氏、同社副社長の鵜之沢氏。



iPhone／iPod touch、iPadも携帯ゲーム機！

電撃iPhone/iPod touch

iPhone

今号はiPhonePeopleと同日発売！　あちらは29ページのゲーム特集でございます。肉です！　……と書いてあとが続かなくなりましたが、よろしくお願いいたします。

iPhone／iPod touchを担当する人　狩

倉西誠一@狩られ道

まだ、3GS。でも、iOS4が入っているので、今のところ、不便を感じていません。もちろん知ってますよ、iPhone 4なら、あんなこともこんなことも……くやしい。

iPhone/iPadらしく、そして、バンダイナムコゲームスらしく

iPhonePeople 2010 summer-autumn連動！

連動！　というほどあれなことはないわけですが、同じ人間が書いてます！　ちょっとげっぷが出るほど書きました。楽しい7月の思い出ですね（原稿執筆時点、ついさっきまで）。



劇場版 機動戦士ガンダム00 -Awakening of the Trailblazer-

■バンダイナムコゲームス
■価格：無料
©創通・サンライズ・毎日放送　©NBGI

9月18日に公開される同名映画のプロモーションアプリ。iPhoneでは各種のプロモーションアプリがリリースされているが、このタイトルはツイッターとの連携機能に注力しているところがポイント。アカウントを公開しているスタッフがフォローできてしまう!?

iPhone初のガンダムアプリ！ 劇場に行く前にチェックしたい

プロモーションアプリ自体はめずらしいものではないかもしれませんが、このアプリがすごいところは2点。初のガンダムアプリであるということと、ツイッターとの徹底した連動です。下記の通り、一部スタッフのアカウントが公開されているだけでなく、ハッシュタグ、#g_00でまとめられたツイートもチェックできます。公開後まで、もりあがるんだろうなぁ。



MS

劇中に登場するモビルスーツを、映画を観る前にチェックしておくことができます。原稿執筆時点ではまだ7体の情報しか収録されていませんが、公開に向けて順次追加されていくようなので、アップデート情報は見逃さないように。



Staff&Cast

スタッフとキャストに関する情報もまとめられています。おもしろいのは、ツイッターアカウントを公開しているスタッフのツイートが確認できるところ。意外な人がアカウントを公開していることもあるので、チェックしてみてください。



Character

キャラクターに関する情報も、しっかり収録されるだけでなく、順次追加されていく予定。画面右にある⊗をタップすると、イラストを拡大して見ることができます。画面いっぱいに広げることができるので、壁紙としても使えるかも。



Story

「ガンダム」としては19年ぶりの完全新作劇場版だけあって、ストーリーにも注目が集まるところ。かなり読み応えのある内容ですが、劇場版の前提となる内容が多い？　のでしょうか。当然ですが、40代でも十分楽しめそうです、はい。



Trailer

まだ特報レベルですが、トレイラーも圧巻です。戦闘シーンでは「ここまできたか！」と、思わず唸らされる演出や視点の移動だらけです。これはアニメじゃなきゃできない表現ですよね。当然、新しいトレイラーが追加されていきます。

iPhone／iPadならではのゲームを BNGタイトルから考えてみる

iPhonePeople掲載の、どーん！　……もう一回書いとこう、どどーん！　と、29ページ／ゲーム特集のメイン企画は、タップやスワイプ、フリックといったiPhoneならではの操作を、バンダイナムコゲームスのタイトルからチェックしてみよう！　というものです。他のプラットフォームではまず味わえない独特な操作を、細かくチェックしているのでお見逃しなく。BNGタイトルだけでなく、それぞれの操作が楽しいゲームカタログも必見！
てなわけで、その一部をこちらで……と思ったのですが、ちょうどインタビュー前後にリリースされたタイトルがございましたのでwそちらを御紹介させていただきます。さすがBNGさん、動きが速い！というか、iPhoneのスピード感は、たまらないものがありますね。



太鼓の達人プラス

■バンダイナムコゲームス　■価格：無料
©2010 NBGI Total artwork concept inspired by 赤塚不二夫 "天才バカボン" ©Fujio Productions

『太鼓の達人』が人気グループ、RIP SLYMEとコラボ！　コラボ楽曲のSU（from RIP SLYME）「ディープ・クレンジング」は、叩いて楽しい名曲！　アップデートしていれば無料で楽しめるので、ぜひ！



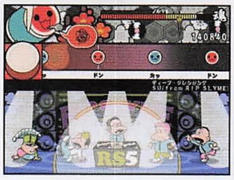
RIP SLYMEとのコラボ!

コラボ楽曲や「RSぱっく」をプレイしている時は、RIP SLYMEのメンバーがキャラクターとして登場します。しかもこれって、赤塚不二夫キャラじゃないですか！　そのへんのことはよくは知りませんが、すげぇ。豪華ですねぇ。



楽曲パック購入

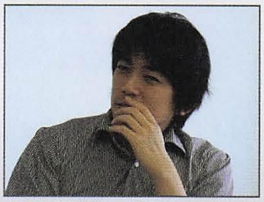
RIP SLYMEの人気曲を集めた楽曲パック、「RSぱっく」も配信されています。収録曲は「太陽とビキニ」「FUNKASTIC」「JOINT」「楽園ベイベー」「SPEED KING」の5曲（価格は600円）。オリジナル音源を使用しているので、音質もばっちり。



太鼓は透明に

何度も書いているような気がするのですが、大事なことなので。iPhone／iPadで『太鼓の達人』をプレイする時は、太鼓の設定で「とうめいも～ど」をオンに。キャラクターのかわいいアクションを楽しむことができます。マストですね。

LONG INTERVIEW



山田大輔氏

iPhonePeopleではバンダイナムコゲームスでiPhoneタイトル全般のマーケティングを務められている山田大輔氏へのインタビューを掲載しています。各タイトルの解説だけでなく、開発こぼれ話的なもの（秘話？　とは、ちょっと違いますねw）から今後のBNGの方向性まで、今まであまり語られていない内容満載のインタビューになっているのではないかと思います。ぜひ、御一読ください。特にインタビューのラストは、iPhoneゲームに興味のあるすべての方にお読みいただきたいです。

細かいところまでよくできてますねぇ……と

思わされたのが、『機動戦士ガンダム00 - Awakening of the Trailblazer -』。このアプリからツイートすることもできるのですが、そのツイートを他のツイッタークライアントでチェックすると「from ヴェーダ」と書かれています。ヴェーダというのは……wikiで調べてください、長くなるのでw　でも、こういったところが、ファンの方にはたまらないポイントになるんじゃないでしょうか。さすがはバンダイナムコゲームスさんというところです。さて、iPhonePeople。しつ

最新事情

iPhoneがゲーム機なら! iPadもゲーム機だ! と、大声で言っていきたいのだが、どうか?

北米発売から約4か月、日本をはじめ、販売地域が拡大してからは約2か月が経過したiPad。世の中一般の話題は電子書籍に偏っているようですが、やっぱり！ やっぱりiPadもゲーム機だ！ ということを主張していきたいわけです、もちろん。ただ、ちょっとですね……その、なんといいますか、iPhoneと同じ感覚でプレイできないのは確か。重いですw これは否定のしようもない。350mlの缶飲料2本分ですからね。それを片手で持ち続けてもう一方の手で操作し続けるというのは、しんどい。iPadにはiPadなりのプレイスタイルがあるのだということを、まだまだ追究していきたいと思っています。
てなわけでございまして、iPadでプレイするゲームならではという特徴も見えてまいりましたので紹介させていただこうかと思うわけですが、まず前提として、iPadの画面は大きいです。ざっくり言うとiPhoneの4倍になるわけですから、iPhoneゲームとはまったく違うゲームがあっていいわけです。

Glow Hockey 2 HD

■Natenai Ariyatrakool ■価格：230円
©Natenai Ariyatrakool

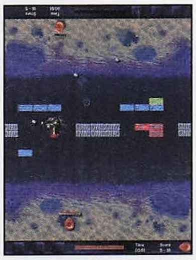


▲いわゆるネオン調のグラフィックが美しいエアホッケー。盤面のデザインは変更できるが、エフェクトはそのままでおもしろい。

もうおわかりですね、最初のポイントは、iPad1台でできる多人数対戦です。

Splash Duel HD

■Little Worlds Studio ■価格：350円
©Little Worlds Studio

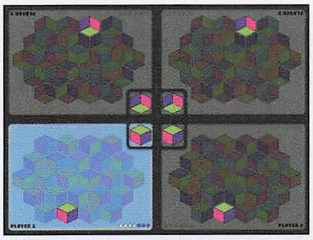


◀プレイヤーの間を遮るブロックは、そうぶ厚くはないので、油断するとすぐにボールがこちらのフィールドに入ってきてしまう。結局はボールをいくつ逃したかで勝敗が決まるので、複数ボール時は注意したい。

楽しいです。これはiPadでないと味わえない楽しさですね。さっと取り出して、その場で対戦できるんです。iPad発売当初、なぜかエアホッケー・タイトルが充実していたのも、こういう理由だったんですねaw 機会があれば、ぜひ、試してみてください。
で、実は！ iPadの対戦ゲームといえば、見逃せないのがスタジオルーペだったりします。

COLOR BLOQ

■Studio Loupe ■価格：無料
©2010 Studio Loupe

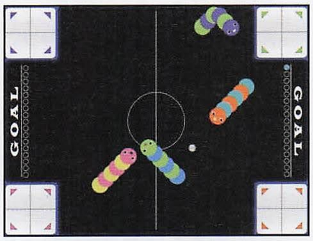


▲画面中央に表示されるお題のブロックを探し出す早押しゲーム。4人対戦を前提にしているが、2人でプレイしても楽しい。

すでに第2弾もリリースされています。

SUPER WORM BALL

■Studio Loupe ■価格：350円
©2010 Studio Loupe

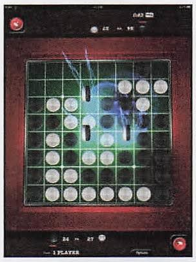


▲画面四隅の方向キーでワームを操作して、ゴールを狙う対戦ゲーム。本体の角から画面を見ると、十字キーが正しく十字になる。

これまでiPhoneでは「時間との戦い」をテーマにしたパズル系アクションゲームをリリースしてきたスタジオルーペですが、iPadでは明確に多人数対戦のおもしろさにフォーカスしています。「COLOR BLOQ」も「SUPER WORM BALL」も、いずれも（2人ではなく） 4人対戦を前提に作られています。ここまで4人対戦にこだわったデベロッパーは、他にちょっと見当たらないくらい。今後のリリースも楽しみです。ちなみに、iPhonePeopleにはスタジオルーペ／リオ・リーバスさんのインタビューも掲載されています。ぜひ、チェックしてみてください。
対戦の例として、もう1本。ゲーム自体はシンプルなリバーシなので対戦がおもしろいのは当然なのですが、こちらは過剰演出が楽しいタイトルです、はい。思わず某大作RPGの、おなじみの魔法の名前を叫んでしまいますw

ホット リバーシー HD

■nenet ■価格：350円
©2010 moak-1 Co., Ltd.

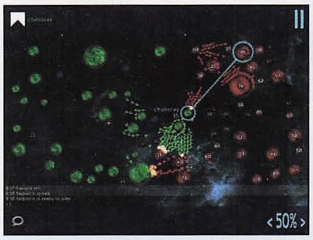


◀ゲーム自体はリバーシなので難しいことはないのだが、炎と雷の過剰なエフェクトが楽しい。めくれるコマが多いほどエフェクトもハデになっていくので、勝負よりもそちらを優先してしまったり……。

あ。ここでiPad1台で多人数対戦を行う場合の注意を。iPadの背面は、そのままだとけっこう滑りやすいです。誰かが本体をホールドしていないと、するっと滑ってテーブルから……なんてことになりかねません。なんらかのカバーをつけてからプレイするのがおすすめです。
さて、多人数対戦ではないもう1つのポイントですが、シンプルです。iPadの大きな画面だからこそ、プレイしやすくなったというタイトルもあります。まずは、こちらですが、確実にiPhoneよりもプレイしやすいです。

Galcon Fusion

■galcon.com ■価格：900円
©2010 galcon.com

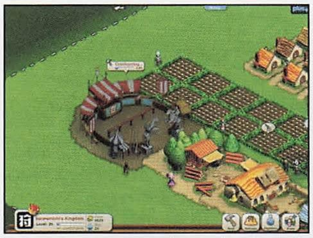


▲自軍をどんどん派遣して、惑星を奪いあう対戦ゲーム。さくっと遊べるオンライン対戦も楽しいのだが……強い人は強いorz

もう1本。毎日起動してますけど、僕はもうiPadでしかプレイしてません、このタイトル。

We Rule for iPad

■ngmoco ■価格：無料
©2010 ngmoco, Inc.



▲ngmocoの王国運営ゲーム。ただの農場ゲームとは違い、様々な建物ごとに生産物がある。1日1回の起動でも十分楽しむことができる。

細かな画面のゲームは、単純、プレイしやすいです。『Galcon』の場合は、惑星のタップしまちがえが圧倒的に減りました。『We Rule』も、iPhoneでプレイすると何度も画面を拡大し直したりしていたのですが、そんなことはなくなりました。スムーズにプレイできます。また、他のプレイヤーの王国を選ぶ時も画面を切り替える必要はなく、プレイしている画面の中にウィンドウが開く形式に変わりました（plus+の管理画面も同様）。これもありがたいポイントです。めんどくささを一切感じることなく、気楽にどなたかの王国を訪ねることができます。
画面の広さがありがたくて、iPhoneではあまりプレイしていなかったゲームにも手を出すようになりました。陣取りゲームですね。

Lux USA

■Sillysoft Games ■価格：無料
©2010 Sillysoft Games Ltd.

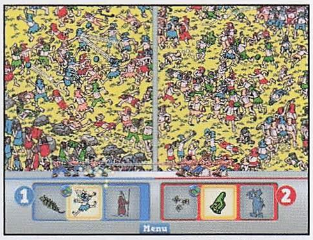


▲隣接エリアに攻め込み、戦闘を繰り返して全土の制圧をめざすゲーム。戦力の割り振りと侵攻ルートが戦略のカギとなる。

AppBankさんの記事で、こんなタイトルも見つけました。対戦プレイ！ なるほど、ありかもw

Where's Wally? The Fantastic Journey

■Ludia ■価格：350円

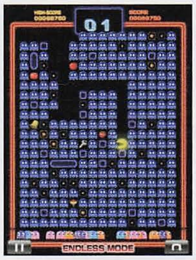


▲画面分割で対戦プレイができる「ウォーリーを探せ」。探すのはウォーリーだけでなく、いろいろなキャラクターが指定される。

あ、もうスペースがない！ 最後に、テーマとは関係なくもう1本！ これは御紹介しておきたい！ 原稿執筆時点、まだリリース時期は不明ですが、楽しみです。

PAC-CHAIN

■バンダイナムコゲームス ■価格：未定
©2010 NBGI ※画面は開発中のものです。



◀パックマン生誕30周年を記念してリリースされる、アクションパズルゲーム。パワークッキーの要素等、パックマンならではのゲーム性を、iPadならではの大画面で楽しむことができる。

こいようですが、今回は電撃ゲームスと同日

発売です。ゲーム特集、書きました。僕が、全部、書きました……ということを強調するようにというお話もあったのでw まっ、それはこれくらいにしとくんですけどね。さて今回、バンダイナムコゲームスの「男の中の男」山田大輔さんと、スタジオルーペのリオさん、2本のインタビューを7月7日一日で行ったのですが、原稿執筆時点、すでにリオさんのインタビューはAppBankポッドキャストで配信されています。僕の品のない笑い声とかはどうでもいいのですが、ぜひ、チェッ

STUDIO-KURA

Pick Up Title ①

ガチャコン

■価格：無料

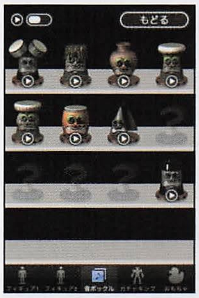


いわゆる「ガチャガチャ」を楽しむ景品がまたユニークなんです

まさに見た目通りそのまんまでございますw　百円玉をドラッグし、ハンドルをスワイプしてまわして楽しむ「ガチャガチャ」です。ちなみに百円玉は10分ほどで復活するのですが、注目していただきたいのは景品のユニークさ。個人的には音ボックルがいち押し！　これが集めたくてはじめました、はい。



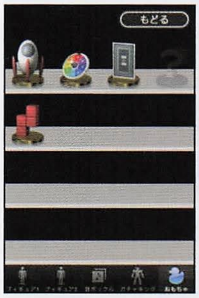
◀景品で部品を集めていくロボット、ガチャキング。だいぶプレイしましたから、完成間近です！



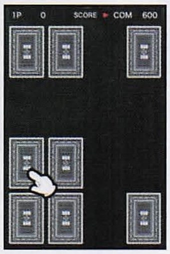
音ボックルを集めて曲を完成させる！



「音ボックル」では、景品の1つ1つが打楽器になっている。これをプレイするとアフリカンなビートの利いた曲が楽しめるのだが、おもしろいのはそれぞれの景品=打楽器のON/OFFが可能なこと。曲としては、一度にすべてを鳴らしたところで完成なのだろうが、音を足したり引いたりして、ちょっとしたミックス気分が味わえるようになっている。もちろんON/OFFは再生中にも可能だ。



おもちゃで遊ぼう！

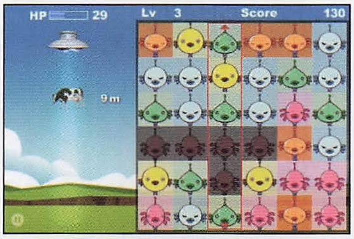


「おもちゃ」には、簡単に遊べる景品がそろっている。「METRO BOY」は本体を傾けてロケットを操作、隕石をかわすゲーム。「ミニ・ルーレット」は読んで字の如くなのだが、項目を書き換えることができるので、ちょっとした抽選や王様ゲームにも使える。中でもおすすめは「うろおぼえ神経衰弱」。タイトル通り「うろおぼえ」なのだが、なにがうろ覚えなのかはぜひ、プレイして確かめてもらいたい。

Pick Up Title ②

つなゲー

■価格：115円



▲注意しなければいけないのは、宇宙人のブロックを直接動かすタイプではないということ。縦、もしくは横の列単位で動かしていくのだ。ついカンチガイして動かしがちなので、早く感覚に慣れよう。ちなみに焼き肉は目と耳を楽しませてくれる。

パズルを解いて宇宙人の魔の手から牛を守る！

牛をさらおうとする宇宙人のUFOを、パズルゲームを解いて攻撃する。パズルのルールは、同じ宇宙人を4つそろえたところでダブルタップして消すというもの。それ自体には特に変わったところはないのだが……パズルで稼いだ賞金で焼き肉を食べるという御褒美がなんとも言えない。せっかく守った牛なのに、食っちゃう！　ということなんでしょうかw　また、タイトル画面で流れるBGMもユニーク。焼き肉屋さんでかかっていれば納得の、ちょっとノイジーな（違う？）名曲です。

あまり時間をかけると作っていて楽しくないですし、そういうアプリは遊んでも楽しくないと思いますので。

——「ガチャコン」についてお聞かせください。これを着想されたきっかけはなんですか？（ガチャガチャなので、きっかけもなにも……かもしれませんが）

しょうもないアイデアでも、1本にまとめればなんとか形にできるのではないか……と。ボツになったアイデアの供養みたいなものですね。

——景品は、どのように決められていますか？

アイデアを持ち寄ったり、誰かが勝手に作りはじめたり、さまざまです。最終的にはアイデアの善し悪しより「いかに簡単に作れるか」で決めています。あまり時間をかけると作っていて楽しくないですし、そういうアプリは遊んでも楽しくないと思いますので。

——御自身で気に入られている景品を教えてください。

やはり「うろおぼえ神経衰弱」でしょうか。手前味噌ですが、あれだけでもう1本作れるくらいのポテンシャルはあると思います。個人的には「テトリヌ」も好きなんですけど、「遊び方がわからない」というメールがたくさん届いたので少し凹んでいます。

——ボツになった景品案はありますか？　よろしければ、いくつかお聞かせください。

たくさんありますが、それらもいずれ景品として入れたいと思っています。内容的にボツになったというより、手間がかかるのでボツになったようなものが多いので。基本的にやる気がないんです。

——音ボックルの曲はアフリカンといいますか、エスニック調のものですが、それはなぜですか？　また、ボツになった曲等はありましたか？

元々はファンタジー系のほんわかしたサウンドだったんですけど、途中で方向転換しました。やはりビートボックスには打楽器の方が向いてると思いましたので。結果的に正解だったと思います。

——ゲーム内の通貨である（？）百円玉を安価なアプリ内課金で提供しようというお考えはございますか？

課金は最初から考えていませんでした。「お金を取ったら叩かれるよ」と死んだ祖母が言ってましたので。でも、油田が買えるくらい利益が出るなら課金したいと思います。人間だもの。

——今後のアップデートの御予定を、可能な範囲でお聞かせください。

とりあえず現行アプリの景品を追加して、その後は第2弾を作ろうと思っています。二匹目のドジョウを狙うと、たいがいコケますが、まぁ、コケてもいいやと。

——『つなゲー』についてお聞かせください。まず世界観が非常にユニークなのですが、ゲーム仕様が先にできましたか？　それとも世界観でしょうか？

（おまけで収録されている）肉を焼くアプリのアイデアが先にあったのですが、それを単体で販売する勇気がなかったのでゲーム要素を追加したという感じです。ゲームでも世界観でもなく、焼き肉ありきです。

——テーマソングが収録されていますが、これはどのように制作されたのでしょうか？

友人に作ってもらいました。「ゲームには価値はないけど、曲だけなら買う価値がある」と好評です。ありがとうございます。

——御自身がお考えになる攻略のコツがあれば、お聞かせください。

「自己ベストが世界記録だ」と思うことです。

——STUDIO-KURAのラインナップには『ロールちゃん』や『心霊カメラ』等のジョークアプリもございますが、これらを作られたきっかけがあれば、お聞かせください。

どれもMacからの移植になります。Mac版をなぜ作ったのかというと、もう昔のことなのでよく覚えていません。ただ、どちらにも「気に入ってくれた人だけ楽しんでもらえればいいや」という気持ちは共通していた気がします。

——ところで、iPhoneアプリを作ってみようと思われたきっかけをお聞かせください。

ちょうどiPhoneが日本展開する直前に起業したので、渡りに船という感じでした。今思うと、ちょっとガツガツしていたかもしれません。

——他のプラットフォームとは違う、iPhoneアプリ開発の魅力をお聞かせください。逆に魅力ではなく、苦労される点もあれば、お聞かせください。

世界中に配信できるのに、驚くほど敷居が低い点が魅力だと思います。苦労することはあまりないですかね。たまに「これ何語？」というメールが届いてビックリすることはありますが。

——今後のiPhoneアプリ開発、リリースに関する御予定をお聞かせください。

新作ではないのですが、夏に向けて『心霊カメラ』のバージョンアップを予定しています。リリースが秋にならないようにがんばりたいと思いますが、ズレ込んだら南半球向けということにしたいと思います。

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

1時間ごとにタイマーをしかけてまでプレイしてます音ボックルが集めたいから

とにかく『ガチャコン』の音ボックル。これ、大好きなんですよ。これがやりたくてプレイしはじめたのに、最初のうちはなかなか出なくてですねぇ……ただいま現在、あと4つまで集めることができているなんて、夢のようです。また、驚かされたのは「うろおぼえ神経衰弱」。メールインタビューでもおっしゃっていますが、これだけで遊べるアプリがほしいです。でも、「ある意味」で、それを作るのは大変なのではないかとも思います。御協力できるものなら、させていただきたいくらいです。STUDIO-KURAさんの他のアプリでは、『iClouds』が好きです、個人的に。iPad版がほしいですね。

クしてみてください。けっこういい話になっ

ていると思います。やるなぁ、@kazuend君。山田さんのインタビューの方は、まだ、ですね。現場ではNGワードもふんだんにもり込まれていたような気がするので、どうだろう？w　うまく編集できるかなぁ。@kazuend君次第です。あ、ちなみにAppBankポッドキャストの聞き方ですが、彼らのサイトで検索してもらうか、あるいはiTunes StoreのPodcastタブで「AppBank」を検索してください。すでにけっこうな数のファイルがアップされていますが、どれも聞き応えがありますし、

日本の個人／独立系開発者ファイル

今号から連載させていただきます、日本の個人／独立系開発者さんにフォーカスした企画でございます。今回はSTUDIO-KURAさん、xionchannelさんへのメールインタビューをお届けします！

xionchannel

ElectroMaster

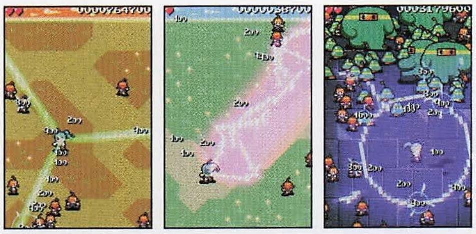
■価格：350円 ©xionchannel software

溜めて　電撃!　大コンボ



ぶっといビームで撃つのは、やっぱり楽しい!

画面のどこかをタップし続けて女の子に電気を溜めて（タメながらでも移動は可能）、指を離して一気に解放！　ぶっといビームで敵をなぎ倒す爽快なアクションゲーム。これはアイディアですね、まちがいなく。操作していて楽しい。ゲームの根本的な快楽を思い出しましたというと言い過ぎかもしれませんが、速すぎず遅すぎないテンポも魅力なので、アクションゲームは苦手というユーザーさんでもプレイできると思います、はい。裏技まで用意されてるんですよねw



ビームの種類も複数用意されている。どうすれば新たなビームが解放されるのか？　という答えはインタビューで確認してもらいたいのだが、個人的には自キャラを中心に円形にビームが広がる「GRAVITY」がおすすめ。敵に囲まれてあせることの多いゲームなので、一気に蹴散らせるところがありがたいです。



フルーツ

フルーツをとると高得点だ！　という感じで、なんとなくレトロゲームっぽい雰囲気を持っているのも、『ElectroMaster』の魅力の1つ。起動直後の画面にも、「おっ！」とか思ってしまいました。やるなぁという感じです。



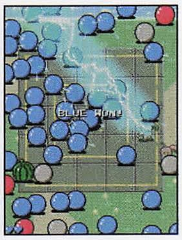
OpenFeint

『ElectroMaster』はソーシャルゲーミングネットワークのOpenFeintに対応している。新たな武器を手に入れた等、かなりな数のアチーヴメント（実績）が用意されているので、1つ1つ、解除をめざしていこう。

iPad版も制作快調!

え？ 2人!?





先日、ほぼ完成に近いバージョンを遊ばせていただいたのですが、この号が発売されるころにはリリースされてるといいなぁというのがこれ！　ユニバーサルアプリ版『ElectroMaster』です。最大のポイントは、やはり2人同時プレイ！　対戦もありますし、協力プレイも用意されています。しかも、細かなところまで作り込まれていて、いやぁ、驚きました。要チェックです。

ビリビリ爽快アクション……いっそのこと電撃を充電したらiPhoneがビリビリ帯電したら楽しいですね。

――『ElectroMaster』についてお聞かせください。まず、着想のきっかけはどのようなものだったのでしょう？

もともとは、cocos2dというiPhone用の2Dゲームミドルウェアのテスト用にプログラムしてたものがスタートです。iPhoneアプリ開発の勉強会に参加した際に、宿題として「次回までにcocos2dでなにか作りましょう」というものがありまして、がんばって作ったら評判よかったのでちゃんと中身を整えて製品化しました。

――ストーリーが、ちょっとよくわからないのですが（すいません）、設定、ストーリーを解説していただけますか？

主人公の女の子には妹がいて、その子がなぜか朝からいないんです。外に探しに行っても見当たらない。朝ごはんも食べてなくてむしゃくしゃしている主人公（姉）はまわりの奴らを痛めつけて妹のことを聞くんですけど、どうも捕まってるみたいだと。で、姉は妹を連れ戻してご飯を作ってもらうというお話です。僕としては世の中の食べ物が全部フルーツになってもいいんですけどねw

――攻略的なことなのですが、まず僕は溜めはじめながら敵の配置を見て、抜け道があればそこを通って画面の端（背後の心配がないところ）に移動してビームを放ちます。放ったあとは、扇形を描くようにすばやくスワイプして、一定の範囲の敵の殲滅とコンボ増をめざしています。というプレイスタイルなのですが、おすすめのプレイスタイルがあれば、お聞かせください。

面のスタート時にはプレイヤーキャラは一定時間無敵状態になっているので、これを生かして画面中央のまま、あるいは都合のいい場所で敵に重なっても無視して充電すると、敵がたくさん出ていても初回の攻撃でだいぶ片づけることができます。ただ、充電中の音を目安にすると処理落ちによってタイミングが変わるので注意が必要です。

――溜めについてですが、最大のために至るまでに設定されている時間はございますか？　無限には溜まりませんよね？

武器によって最大溜め時間は変わるのですが、初期の武器MONOでは20フレーム（2/3秒）で放電可能になって、以後は放電時間の蓄積に回されます。最大は……と、ここでプログラムソースを確認したところ、設定してませんでした。あわわ。えーと、無限です（厳密には10の38乗まで溜まります、そこまでに要する時間は約3澗秒、数が大きすぎて読めません><）！溜め過ぎると放電がなかなか終わらないかもしれないです。

――フルーツの出現条件をお聞かせください。

コンボ数がちょうど10の倍数になるとランダムで何らかのフルーツが出ます。必ずプレイヤーから遠い場所に出るので、釣られて死なないようにしてくださいねw　死んでくれたら、作者としてはニヤリですがw

――実は、そこそこプレイしているのですが、WEAPONが増えません。WEAPONが増える条件と、どのようなものが増えるのかお聞かせください。

STORYかSURVIVALモードでプレイして通算10回ゲームオーバーになるごとに解放されます。下手な人ほど救済になるようにと思ってそうしました。つぎのバージョンアップで若干武器の強さを調整しますので、いろんな武器を使ってみてほしいですね（弱くはしませんので、御安心を）。

――絶対あるんじゃないかと思うのですが、裏技的なものはございますか？

タイトル画面でタップしまくると、いつもと違う音が鳴るんですが、そのままタップし続けるとタイトルの色が変わります。その状態でゲームをはじめると……ですw

――『ElectroMaster』のキャッチフレーズをお聞かせください。

ビリビリ爽快アクション、でしょうか。いっそのこと電撃を充電したらiPhoneがビリビリ帯電したら楽しいですね。

――今後のアップデートの御予定をお聞かせください。

iPad対応を加えたユニバーサル版を予定しています。iPhoneでのアップデートは武器の強さの調整と処理落ちのある程度の解消、アプリが万が一途中で落ちてしまっても途中までのスコアを反映するような処理というところですが、iPadでプレイすると2人プレイモードが遊べます。コンセプトは「愛」で、女性とプレイしたときに指と指が触れ合ったらいいなぁと思って調整しました。2人のプレイヤーキャラがぶつかると愛のスペシャル攻撃ができるので、ぜひ触れ合って欲しいです。ただし、ハートを見た敵は嫉妬の炎を燃やして追いかけてくるのでラブラブしすぎに注意してください。

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

ぜひとも！　ぜひとも注目していただきたいアクションゲームなんです。

iPhoneでアクションゲームを遊ぶのが好きという方には、ぜひともおすすめしていきたいタイトルです。ぶっといビームを大解放して撃つということがもう気持ちよくてしょうがないのですが、何度もプレイしてみると、このゲームの魅力はテンポ感ではないかと思いはじめました。敵に囲まれるとあせるはあせるんですが、きりきりまではしないんですよね。生き残りたいですよ。生き残りたいんですけど、にこにこしてしまうというか……。アクションゲームとして、プレイしている=操作していることが、単純に楽しいんでしょうね。この感覚は、なつかしいかもしれない。あとはあれです、iPad版！　iPad版（ユニバーサルアプリ）にはぜひとも注目していただきたい！　細かなところまで、本当によく練り込まれてますから。ほぼ完成版を拝見して、本当によく考えるなぁと、素直に感心してしまいました、はい。

内容もしっかりしています……って、えぇっと、何回か出させていただいていますのでなんというかあれですが、僕はともかく、おすすめです。個人的な感想で恐縮ですが、びっくりしたのはiPhone好きな関西の女子2人がゲストだった回。ちょっと、なにこれ？　なんというか、クオリティが高い？　感じがしました。あのおもしろさは僕には無理です。半分くらいのトシの女子に、軽く嫉妬を覚えました……とか。そんなことを書いていたら、もう文字数が！　最後にもう1回、iPhonePeople、よろしくお願いいたします！



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

この7月からは、SNSサイトのGREEでも多数のソーシャルゲームの配信が始まりました。基本的に無料で遊べるものばかりなので、どれから遊ぶか迷っちゃいますね。

365日携帯電話と一緒



ライト

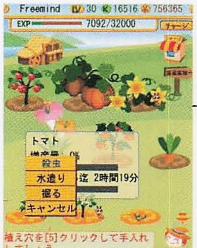
20代前半のゲーム好きライター（♀）です！　ケータイ用の乙女向けゲームとかもフルボイス演出が増えてきてオススメ。そのうち紹介したいかもっ。

500万人以上が遊んでいる牧場育成ゲーム！

女性が遊び始めたきっかけは？ あたしの周りに聞いてみましたっ！

あたしの周りの女性は、けっこうな確率で遊んでいる『サンシャイン牧場』。そのわりに男性からは「なんで遊び始めたの？　おもしろいの？」なんて聞かれることが多かったりします。500万人以上（※1）が遊んでいる日本最大級のゲームなのに、意外と編集部のコアな男子ゲーマーは遊んでいなかったりするんですよね、フシギ！　みなさんは、なんであたし達が『サンシャイン牧場』を遊び始めたか、興味ありますか〜？　なんて前振りをしつつ、その理由について書いてみますっ！　あ、あくまであたしの周りの女性限定の独自調べですけど。

ではでは、まずは3位から。ジャン！「友達に勧められたから」！　ありきたりかもしれませんが、横のつながりや口コミで遊び始めるケースは多いです。特にSNS系のサイトって、友達が遊んでいるゲームが表示されることが多いから、周りが遊んでいるゲームって興味が湧くんですよね★　2位はズバリ、「簡単そう」。いやあ、あたしはそれなりにゲームオタな人で大丈夫だけど、複雑で難しそうに見えるゲームを怖がっちゃう人も多いみたい。余談になりますが、「戦う」とか「勝つ」って単語が出るだけで苦手意識を感じちゃう人もいるわけでして。対戦要素がある＝自分はゲームがヘタで、どうせ負けるから遊びたくないんだって（あたしの母親談）。その点、牧場の育成って勝ち負けやゲームオーバーとは無縁の世界。「自分でも遊べそう」っていう気持ちとか、「気軽に遊べそう」っていうイメージから遊び始めた人も多かったですよ。さてさて、栄えある1位は……「ガーデニング感覚で楽しそう」！　女性の本能かどうかはわかりませんが、植物を育てたり、庭を飾ったりするのって、なんとなく好きな人が多いんですよ。かくいうあたしも、かつては園芸部に入ってました。植木鉢に水をあげたときに土にジョロジョロしみ込んでいく感覚とか、懐かしいわ〜。種をまいて、芽が出て、水と肥料と愛情を注ぎ込みながらゆっくりと植物を育てていく感覚って、なんだか楽しいんですよね。まあ、冷静に考えると、牧場とお庭っていろいろと違うわけですけど、大雑把に見るとガーデニングに近い部分もあるわけで。実際に本作は牧場経営SLGみたいに難しいノリじゃなくて、好きな花や野菜を植えたり、牛やニワトリをお世話したりと、あくまで「育成」がメイン。レベルアップで牧場が広くなったり、育てられる植物や動物の種類が増えていくといったゲーム的な要素もありますけど、どちらかといえば「好きな植物や動物で牧場を飾りたい」という気持ちで遊んでいる人が多かったりしますよ。



めんどくさがりでも安心!? 植物や動物のお世話はかな〜りまったりです♥

◀モノによっては育つまで数日かかるので、じっくり気長に遊ぶことに。逆に考えると、1日に数回&数分のお世話をすればいいだけなので、自分のペースで楽しめちゃいます。リアル生活では観葉植物を枯らしまくり（涙）のあたしでも、安心して遊べるわけです♪

ちなみにあたしの場合は、実はブログの更新ネタに困っていたのがきっかけ。いや〜、忙しいと日々の変化にとぼしくって^^;　1回数分でさっくり遊べるから忙しくても遊べるし（たまに数日放置しても、デメリットが少ない（※2）から安心できるんですよね）、「あたしのヤギさんが病気になっちゃったよ〜＞＜」とか「秋なのでキノコ尽くしにしてみました。炊き込みご飯食べたいっ」とか、思ったことを気軽に書きやすいですし。友達の牧場におじゃまして、水やりやお世話を手伝うこともできるから、それがきっかけでおしゃべりが盛り上がったりするのも楽しいんですよね★　あと個人的に気に入っているのは、グラフィックがかわいいところ。適度にデフォルメされつつ、少し実写寄りで細かく描かれているのがツボです。動物もいろいろとかわいくて、畜産用の牛さんが子牛から育っていくのを見るだけでも胸がきゅんきゅんします♥　牧場を守るために雇えるガーディアン（※3）の犬もキュートで大好き♪　エサがないと働いてくれないところとかが妙にリアルで、おなかを空かせたせつない仕草も本当にかわいいんですよ。ゲーム中で名前をつけられるわけじゃありませんが、あたしは勝手に「ワッフル（尻尾を振る仕草から連想）」という名前で呼んで、ペット感覚でかわいがってます。

とまあ、こんな感じであたし的にはまったり楽しんでいる『サンシャイン牧場』ですが、コアな男性ゲーマーでも楽しめる要素は多いんじゃないでしょうか。短時間で集中的に遊ぶタイプじゃないので、そのスローライフっぷりにはとまどうかもしれませんけど、まったりゆる〜く牧場を大きくしていくのも楽しいですよ♪

『サンシャイン牧場』ってどんなゲーム？

本作は牧場をモチーフにした育成ゲームで、畑ではにんじんやいちごといった野菜や果物、花などを、畜産広場ではニワトリや牛などの動物を育てられる。育つまでの時間は実時間で数時間〜数日がかかり、その間に水をあげたり、エサをあげたりと、お世話をしたほうが収穫量が多くなる。こうしたお世話や収穫した作物を売ることで経験値をもらえて、レベルアップすると牧場が広くなり、育てられるものの種類が増えていく。プレイヤー同士でお互いの牧場のお世話をしたり、いたずら（※4）をしたりすることもできるなど、友達とのコミュニケーションを楽しめる要素も充実している。正月や七夕などをテーマにした季節感あふれるイベントや特殊な植物が動物がもらえるキャンペーンなど、期間限定イベントが頻繁に行われるのも特徴だ。

ちなみに本作は、そもそもはPC用のブラウザゲームとしてヒットしたゲームだが、ケータイ用のSNSサイトでも遊べるようになり、さらに爆発的に広がっていった。

『サンシャイン牧場』（※5）

- Rekoo（モバゲータウン、GREE、mixiモバイルで配信）
- SLG　●無料
- iモード、EZWeb、Yahoo！ケータイ対応



だいたい840円で遊べちゃう!

この3本にもハマってます!

period zero（ピリオドゼロ）

- タイトー（タイトーステーションで配信）
- RPG　●サイト登録月額￥315（税込）
- iモード、EZWeb、Yahoo！ケータイ対応

4枚のユニットカードと1枚のSPカード（魔法のようなもの）でデッキを組んで戦うゲームです。いのまたむつみさんや美樹本晴彦さんなど、豪華イラストレーター陣の美麗カードを集めるのが楽しいの！　主人公のレベルアップ&本格的なストーリーと、RPG的なおもしろさがあるのもポイントです★

新カードのイラストは「あきまん」さんが担当！





▲7月には2ndエクスパンション「輪廻」が追加！新カードをデッキに組み込むのが楽しみです♪

えどたん

- カプコン（カプコンパーティで配信）
- AVG　●サイト登録月額￥315（税込）
- iモード、EZWeb対応

江戸時代にタイムスリップした現代の高校生が、現代の知識を生かして事件に挑むAVG。全5話でiモード版は完結してますが、設定画や裏話満載の開発者の公式ブログ「えどたんブログ」やショートストーリー&カレンダー機能付き待受FLASHが配信中！　毎月更新なので、楽しみにしてます♥

現代の高校生がお江戸の難事件に挑む！



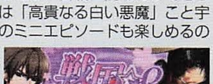


▲6月からはEZWeb版が配信スタート。この機会に遊び直してますが、やっぱりコミカルで楽しいです★

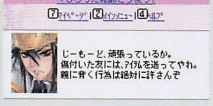
戦国☆パラダイス

- G-mode（わいわいサービスで配信）
- SLG　●無料
- iモード、EZWeb、Yahoo！ケータイ対応

武将に仕えて領地を発展させたり、合戦に挑んだりできるソーシャルゲームで、あたしは「高貴なる白い悪魔」こと宇喜多秀家様にお仕え中。武将のミニエピソードも楽しめるので、ますます戦国時代が好きになっちゃいます♥　戦国時代好きの人と楽しくおしゃべりできるのも嬉しいんです♪







戦国時代をテーマにした女性向けコミュニティ

▶7月には加藤清正と直江兼継が新登場。イケメン武将とのやりとりも楽しいし、戦国風のかわいいアバターも◎！

男性コアゲーマーも遊んでみました！

ライトさんに誘われて、自分も『サンシャイン牧場』にチャレンジ！　牧場が狭いのに大物狙いで時間がかかる植物ばかり植えてたみたら、手持ち無沙汰になりがちに（涙）。数時間で収穫できるにんじんを中心にした経験値稼ぎにシフトして、牧場が広くなってきた頃には、本作独特のゆったりした遊び方にも慣れてました。モバゲータウン版やGREE版は水やり数などのランキングもあるので、やり込み派はついついがんばりすぎちゃって危険かも（笑）。**（そみん）**

 ※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。 ※1：今年の6月13日に公式発表された数字で、mixiアプリ（PC用、ケータイ用を含める）だけでの利用者数。 ※2：水やりなどを忘れても植物は育ち（収穫量が減る）、育った状態の植物を収穫し忘れても枯れたりはしない。 ※3：ほかのプレイヤーのいたずらなどを防ぐ存在で、その際に相手からお金を少しもらえる。動物だけでなく、魔女や天使のタイプも用意されている。 ※4：友達の畑に虫を入れる、作物を勝手に収穫することなどが可能。虫を駆除すると収穫量が増える、収穫されて減った作物は売るときの単価が上がるなど、実はとてもメリットがある。 ※5：本作は配信サイトによってゲーム内容が若干異なる。今回の記事内容、画面写真は、mixiモバイル版のもの。

ケータイゲーム 新作ラインナップ！

i …iモード対応　E …EZWeb対応　Y! …Yahoo!ケータイ対応

ハンドレッドドラゴン

●G-mode（R.P.G-modeで配信）　●RPG

iモード	●配信中（エクストラモードは8月配信予定）　●サイト登録月額¥315（税込）
EZWeb	●―
Yahoo!ケータイ	●―

ドラゴンとの壮絶な戦いを描くRPG巨編

強大な力を持つ100種類のドラゴンや人語を解する6匹のゼクスオブドラゴンとの戦いを全3部構成で描く大作RPG。仲間の攻撃順番を自由に組み立てられるオートネーションバトル、タイミングよくボタンを押すとダメージを軽減できるガードシステムなど、ユニークな戦闘システムが特徴。



強力な切り札となるオーバーリミット！

◀SPを最大まで溜めると、キャラクター固有の必殺技"オーバーリミット"を使用可能。絶大な効果を持つ技で、強大な敵との戦いで役立つ。



◀主人公は龍の力を持つ青年レオス。長きにわたり続いてきた人間とドラゴンの戦争に終止符を打つべく、仲間達とともに立ち上がる。

ファイナルファンタジー in いただきストリートMOBILE

●スクウェア・エニックス（スクエニモバイルで配信）　●ETC

iモード	●配信中　●月額300ポイント（税込¥315相当）
EZWeb	●配信中　●月額300ポイント（税込¥315相当）
Yahoo!ケータイ	●―

歴代『FF』キャラクターが『いたスト』で夢の競演

スゴロクの要領でマップを周回しながら、物件や株を売り買いして資金を貯めていくボードゲームシリーズの最新作。本作のキャラクターやステージは『FF』シリーズがモチーフとなっており、クラウドやスコールといったおなじみのキャラクターと対戦ができる。

体験版を遊ぶと本編に新キャラ追加！



▶ライトニングは、ファイナルファンタジーモバイルで配信中の体験版を遊ぶと出現。本編でも登場するようになる。

クラウドやライトニングも登場！



他機種でもおなじみのクラウドのほか、『いたスト』シリーズ初登場となるライトニングも登場。

マーセナリーズサーガ2

●ジグノシステムジャパン（iモードとYahoo！ケータイは本格メガゲームズ、EZWebは得する追加ゲームで配信）　●S・RPG

iモード	●配信日未定　●サイト登録月額¥420（税込）
EZWeb	●配信中　●¥315（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信日未定　●価格未定

本格派タクティカルS・RPGの続編が登場！

ユニットの向きや攻撃時の高低差による命中率＆ダメージの変化、クラスチェンジやスキルによる育成システムなど、本格的なゲームシステムが人気を呼び、累計7万ダウンロード以上を記録したS・RPGシリーズの最新作。クォータービュー視点での戦闘は、前作同様に高い戦略性を楽しめるもの。豊富な職業とクラスチェンジによる育成は、同じ職業でもキャラクターごとに特色が強く出るようになり、さらに育成の楽しさが増した。シナリオ分岐や隠しイベントなど、豊富なやり込み要素も健在だ。



物語の始まりは皇太子の襲撃事件

◀皇太子直属の騎士隊隊長を務めるクロード。護衛任務中、謎の一団が皇太子を襲撃するという事件が起こる。



高低差や向きが重要となる奥深い戦闘

◀向きや高低差によって命中率やダメージが変化。待機時の位置取りや敵との間合いの計算が重要となる。

幻想クロニクル

●KEMCO（iモードはウリキリ！ケムコ帝国、EZWebとYahoo！ケータイはケムコ帝国で配信）　●RPG

iモード	●配信中　●¥525（税込）
EZWeb	●9月配信予定　●¥525（税込）
Yahoo!ケータイ	●配信中　●¥525（税込）

勇敢な守護獣とともに闇の一族と戦え！

守護獣や仲間とともに闇の一族の脅威に立ち向かう本格派RPG。本作の特徴は、仲間達と絆を深めることによって戦闘時の連携攻撃の効果が高まっていくこと。また、フィールドで拾える素材から武具を強化・作成できる練成システムも用意されている。



2人の孤児を中心に壮大な物語が描かれる

▶孤児である主人公のライトとフィナ。ライトは人々を守る組織ホロスオーバーに入隊し、闇の一族との戦いに身を投じる。

守護獣や仲間との連携攻撃で襲い来る敵を打ち倒せ！



▲自動で行動する守護獣への的確な作戦指示や、仲間との連携攻撃などを駆使してモンスターと戦おう。

天外魔境 ZIRIA Premium Edition

●ハドソン（ハドソン★プレミアムで配信）　●RPG

iモード	●配信中　●各章300ポイント（税込¥315相当。第1章は無料。全12章配信予定）
EZWeb	●―
Yahoo!ケータイ	●―

大容量で贈るフルボイス『天外魔境』最新作！

Xbox 360で発売された名作和風RPG『天外魔境 ZIRIA ～遥かなるジパング～』をケータイ用にリメイク。豊富なアニメ演出に加えて、主人公のジライアや重要なボス敵はもちろん、村人のような脇役まで登場人物すべてがしゃべりまくるという豪華仕様を実現。

本作だけの特殊なダンジョンも！



▶ケータイ版のオリジナル要素として新ダンジョンが登場。ファンにはおなじみの商人・足下兄弟が関係するようだが？

Xbox 360版で採用されたド派手な戦闘システムを再現



▲仲間同士の連携技、大ガマやナナメクジの召喚など、Xbox 360版の戦闘システムを踏襲している。

まだまだあります！▶新作&話題作CHECK!

■『不夜王　歌舞伎町ホストクラブ』[ビービーエムエフ：iゲーム大好き！などで配信／i、E、Y対応] ホストクラブの経営者となってホスト界の頂点を目指す経営SLG。スタッフの雇用や店のデザインの変更を行う準備パートと、営業中の客の流れを見て誘導していく営業パートでゲームが展開する。

■『レッツ！ボウリング』[ゲームロフト：ウリキリ・ゲームロフトなどで配信／i、E、Y対応] ボールを投げたあとに軌道を変えられるなど、遊びやすさを重視したボウリングゲーム。クリア条件付きのステージやキャラクター育成要素など、遊びごたえもバッチリ！

■『一年戦争なう』[バンダイナムコゲームス：ガンダムパーフェクトモバイルで配信／i、E、Y対応] アムロが1日1回以上、一年戦争のストーリーをなぞるようにつぶやくサービスで、シャアやブライトがリツイートすることも。Twitterとも連動しており、ユーザーがリツイートすることも可能。人気が高いつぶやきは、待受画像としてゲットできる。

■『悲しみの幻影』[セガ：★ぷよぷよ！セガで配信／i、E、Y対応] 生前の記憶に苦しみ続ける地縛霊を成仏させる「死神」が主人公のホラー系AVG。元は人間だったが、記憶を失い、死神となってよみがえった主人公は、地縛霊の記憶を映像化できる特殊な能力を使い、霊が現世にとどまっている原因を究明していくことに。そのなかで、主人公の失われた記憶もよみがえっていく。



記憶を失った死神が紡ぐ本格派ホラーAVG

◀行動しだいで結末が変化。その結末は悲劇、それとも……？

モバイル情報満載の新雑誌が誕生！

iPhone 4やAndroid端末で話題のモバイル情報を総合的に扱う新雑誌「mobileASCII 2010 Summer」が発売中（発行：アスキー・メディアワークス／税込¥590）。各種端末を徹底比較する特集のほか、仕事用、合コン用、プライベート用といったシーン別に役立つアプリもクローズアップ。スマートフォンの活用法から今話題の位置ゲームやソーシャルゲーム情報まで、この1冊でモバイル情報の"今"が丸わかり！［公式サイト　http://mobileascii.jp/］



進化したXbox 360本体をチェック!

めざせ! 実績厨! Xbox 360

5年目にしてまさかのサプライズ！ 6月のE3 2010で電撃発表され、そしてその直後に発売された新型本体をマニアな視点から細かくチェックしていきます！

Xbox 360を愛する者



37721/129250（164ゲーム）

megane

6月19日に子供が生まれました。そして家でゲームをプレイできる時間が激減。同じくお子さんを持つ㊞さんに家でゲームがプレイできる秘訣を聞きたいです。

新型Xbox 360は「買い」なのか!?

いやー、上にも書いていますが、まさかの新型本体が出ましたね！ 前から新型が出る、という噂はWeb上でありましたが、本当に出るとは！ しかも発表から1週間後に発売なんて！ というわけで、僕も発売日に新型本体をゲットして使っているのですが、約1カ月使ってみて、いろいろな部分が見えてきましたので、各部を紹介しながら新型本体をチェックしていきたいと思います。

軽くてコンパクト そして黒光りするボディ

まずは外観から見ていきましょう。ややラウンドしたボディとマットな塗装で仕上げられていた旧型と比べて、新型は若干ソリッドになっていて、塗装は光沢のあるテカテカな黒……いわゆるピアノブラックに近い塗装になっています。個人的には旧型も十分オシャレだと思っていますが、新型のほうがリビングには置きやすくなりましたね。また、サイズは旧型の309×80×251mm（幅×横×奥行き：実測）に対して、新型は270×75×264mmとなっています。HDDを本体内に収めたので高さは減っていますが、逆に奥行きは若干増しています。ですが、幅が40mm低くなったぶん、横置きにした場合はラックにおさめやすくなって縦置きにした際は安定感が増す、なんて利点も考えられますね。ただ、サイズが変わったことでフェイスプレートが使えなくなったのは個人的にマイナス。しょうがないことですが。

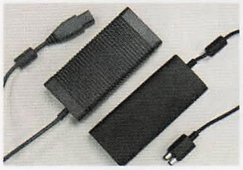
旧型本体と新型本体の大きさを比較



◀並べるとグッとコンパクトになっているのがわかる。また、エアフローは側面&底面吸気／背面排気だった旧型本体とは変わり、上面&底面吸気／右側面排気に変更された。

また、その大きさからカステラなどと揶揄されていた電源アダプターがスリムになって、ケーブルも細くなりました。個人的には電源アダプターは奥に押し込んでしまうものですから、1回つなげてしまえば気にならないと思っていますが、ケーブルが細くなったことで取り回しがよくなったのは嬉しい。なお、電源アダプターに書いてある消費電力は、旧型の203Wに比べて新型は135Wと大幅に軽減されています。本当のところどうなのか、ということで、実際にダッシュボード時の消費電力を計測してみました。旧型本体（2005年製造モデル）の154Wに比べて、新型では73Wと、なんと2分の1以上になっていました。これには僕も驚きました。

スリムで取り回しがよくなった電源



◀スリットが入っていた旧型本体の電源と異なり、すっきりとした形状の新型電源。なお、旧型本体に間違って接続しないようにコネクタ形状も変更されている。

新型本体で追加された機能や端子類をチェック！

次に機能的な部分を見ていきましょう。旧型と同様にUSB端子が2つ、前面下部にあるカバーの下に隠れています。また、旧型ではドライブの下にあった専用メモリーカードスロットがなくなりました。USBメモリーが使えるようになって、その役割は終わったと判断されたのでしょうか。さらに、ボタンタイプだった電源やドライブ開閉スイッチはタッチセンサーに変更されていて、それぞれ押したときに動作音が出るようになっています。

次に背面に目を移すと、まずUSB端子が3つ搭載されているのがわかります。最近はメモリーやジョイスティックなど、USBを使う機器が増えていたのでこれは嬉しい。また、オレンジのラインが書かれたUSB端子も追加されました。これは「Kinect」用の端子だそうで、電源が供給されているらしいです。ここにKinectをつなげれば、Kinect側で電源アダプターをつなげる必要がなくなる、とのこと。てことは、旧型でKinectを使おうとすると、使えるUSB端子は2つしかないわけです。この差は何気にデカイ。Kinectってコンセプトからすると常につなげておくものだと思いますしね。

また、もう1つ大きな変更点としては、光デジタル音声出力が本体に搭載されたことがあります。これまでHDMIと光出力を同時に使いたいときは専用のアダプターが必要だったわけですが、今後はHDMIケーブルと光ケーブルだけでよくなった、というわけです。ただ、HDMIで映像を出力し、赤白のアナログ音声出力をコンポなどにつなぎたい、なんて場合は従来どおりアダプターが必要になりますからね。そこは注意です。

背面の端子類が増えて使いやすく



◀背面のUSB端子が2つ増えて3つになり、光デジタル出力が映像ケーブルから独立したのが主な変更点。あと、背面排気ではなくなったので、本体のうしろが熱くならない。

1カ月使ってみての結論 新型Xbox 360は「買い」だ！

実際に会社で使っているわけなんですが、やはり旧型と比べて静かなのが一番大きいですね。3年半ほど使い続けている我が家の旧型本体と比べると、「新型でのディスク動作時の音」＝「旧型でのダッシュボードの音」という感じです。旧型本体の弱点だったドライブ動作時の音がうるさい、というのは新型で完全に解消されましたね。ただ、この改良はあと2年早くやってほしかった、と思います。今はHDDのインストールが当たり前になっていますから、ディスクをそのまま使うことはあまりないんじゃないですかね。新型はHDDを搭載しているモデルしかないので、ディスクでそのまま起動させているっていうケースは考えにくいですし。とはいえ、コンパクトになって静かになり、消費電力も減っている、といいことずくめの新型本体。既存の本体を持っているユーザーも含めて、「買い」だと思います！

『Halo: Reach』モデルの新型本体同梱版が発売!

9月15日に発売予定の『Halo』シリーズ最新作『Halo: Reach』に合わせた、特別バージョンの新型本体同梱版「Xbox 360 Halo: Reach リミテッドエディション」の発売が決定した。価格は￥39,800（税込）。また同時に本作仕様のワイヤレスコントローラー（￥5,500、税込）とワイヤレスヘッドセット（￥6,000、税込）、12カ月＋2カ月のゴールドメンバーシップ（￥5,229、税込）も発売される。



Point 1 予約殺到まちがいなしの特別ボディ

新型本体としては唯一の別カラーであるリミテッドエディションの本体。すぐに予約が終わってしまう可能性が高いので欲しい人はお早めに！



◀本作にまつわるマークや文字などが記載された、まさしく特別仕様というにふさわしい本体だ。その内容が何を意味するかは本編をプレイして確認してほしい。

Point 2 『Halo: Reach』仕様の周辺機器も！

ワイヤレスコントローラーはリミテッド エディションの同梱品と同じだが、アバターアイテムがもらえるコードが付属する。ワイヤレスヘッドセットは『Halo』のマークなどが記載された特別仕様だ。



Xbox 360
ワイヤレス コントローラー
Halo: Reach
リミテッド エディション
価格：￥5,500（税込）



Xbox 360
ワイヤレス ヘッドセット
Halo: Reach
リミテッド エディション
価格：￥6,000（税込）

新型本体の無線LANでオンライン対戦してみた

上に載っていない新型本体の改良点は「無線LAN」の標準搭載です。無線LANは一般的に回線が安定しなかったり、ラグが生じやすいといいますが、本当にそうでしょうか？ 試しに無線LANだけでオンライン対戦をしばらくやってみました。結果、FPSやTPSの対戦でラグを感じることはほぼありませんでした。ただ、レスポンスが重要となる対戦格闘でたまにラグを感じるときも。タイトルにもよりますが、対戦格闘は有線のほうがよさそうです。

Xbox LIVEアーケード新作・名作ラインナップ

ムーンダイバー

●スクウェア・エニックス ●ACT
●2010年発売予定 ●価格未定 ●1～4人（オンライン最大4人）

特A級忍者部隊、ムーンダイバー推参！

22世紀初頭、突如人類の前に現れた1人の少年「ファウスト」。彼の登場により無機物が命を持ち始め、世界は崩壊の危機に陥った。世界の支配者となったファウストを倒し、世界を救うために特A級忍者部隊"ムーンダイバー"が立ち上がる。本作は簡単操作で天井にぶら下がったり壁を駆け登ったりできる。敵を倒して獲得した経験値を振り分けてキャラクターを強化する成長要素もある。そのほか、最大4人でのオンライン協力プレイも可能。ほかのプレイヤーのゲームに参戦できる"ダイヴァーシステム"を搭載し、助っ人としてゲームに参加している間はシングルプレイよりも多くの経験値が得られる。





◀22世紀の世界にも忍者は活躍していた！道なき道を進み、「ファウスト」を倒せ！

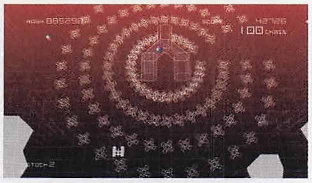
SPACE INVADERS INFINITY GENE

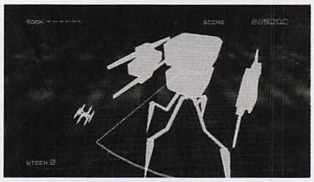
●スクウェア・エニックス ●STG
●2010年配信予定 ●価格未定 ●1人用

インベーダーもついに3Dの時代！

全国のお父さんたちがコインを握りしめてゲーセンでプレイした、あの『スペースインベーダー』がさらなる進化を遂げた！　プレイ開始時はドット絵の昔ながらの画面固定スタイルなのだが、スコアを稼ぐことでグラフィックが強化されていき、縦スクロールに移行する。さらにスピードも上がっていき、敵からの弾が激しくなっていく。そして最後には3Dとなる……。まるでSTGの歴史をなぞるかのようにステージが進化していく。さらに、読み込んだBGMに合わせてステージが生成される「ミュージックモード」や、プレイするたびに構成が変わる「チャレンジモード」を搭載している。

▶レトロな雰囲気を残しつつも、ゲームシステムが一新されている。





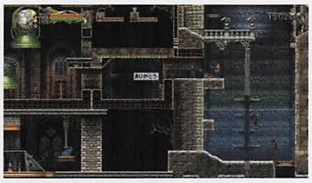
◀各ステージのラストには超巨大なボスキャラが待ち受けている。

悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair

●KONAMI ●ACT
●2010年8月4日配信予定 ●1200マイクロソフトポイント ●1～6人（オンライン最大6人）

シリーズ初！ オンラインで遊べる『ドラキュラ』

▶仲間の進路が分断されてしまった。協力して開いていこう。





◀まさにカオス。さまざまな作品のマップで各面が構成されている。

百年に一度の周期で蘇る悪魔城。その悪魔城に、歴代の悪魔城ドラキュラシリーズから5人の主人公が集結した。本作はアルカード（月下の夜想曲）、ジョナサン（ギャラリーオブラビリンス）、シャノア（奪われた刻印）、来栖蒼真（蒼月の十字架）、シャーロット（ギャラリーオブラビリンス）の5人の主人公のうち1人を選び、彼らがそれぞれ持つ特殊攻撃を使いながら悪魔城を探索していく。今回はシリーズ初となるオンライン協力プレイを採用しているのも特徴だ。城内には2人以上いないと困難な仕掛けがあったり、複数人での合体攻撃など、マルチプレイならではのアクションがめじろ押しだ。

ぐわんげ

●ケイブ ●STG
●2010年夏配信予定 ●価格未定 ●1～2人

STGの老舗ケイブの名作がコンシューマ初登場！

室町時代末期、忌まわしい式神の力に悩める3人の式神使いが試練に挑む、純和風テイストで描かれるSTG。ショットボタンを長押しすると出現する式神は、敵弾のスピードを一定時間遅くしたり、敵と重ねることでショットを撃てたりと、使い分けることが可能。なお、キャラクターデザインは同社の『デススマイルズ』なども手がけた井上淳哉氏が担当しており、おどろおどろしい敵キャラのグラフィックにも注目。



▲すべてが純和風になっており、ショット、敵キャラ、背景にも独特の雰囲気がある。

▼プレイヤーキャラのシシン、賀茂源助、柊小雨。それぞれの想いを胸に式神と戦いにいどむ。



Rocket Knight

●発売元：KONAMI／開発元：Climax ●ACT
●配信中（5月12日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

メガドライブで人気だった『ロケットナイト』が復活！

1993年にメガドライブで発売され、抜群のゲームスピードと高いアクション性で人気を得ていた『ロケットナイトアドベンチャーズ』に15年ぶりの新作が登場！　今作でもシリーズで好評だった凝りに凝ったステージギミックが盛りだくさん。主人公のスパークスターを操り、多彩なステージをロケットダッシュやロケットアタックなどの懐かしいアクションで駆け抜け、ロケットナイトとして大空に飛び立とう！



▲背中のロケットを使ったロケットアタック。障害物などに当たると反射して飛んでいく。

▼大空でも大暴れ！　空中ステージではタメ撃ちやスピードアップといったSTGの要素がある。



AQUA

●発売元：マイクロソフト／開発元：Games Distillery s.r.o. ●STG
●配信中（5月19日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン最大6人）

海洋都市をめぐる海戦が今始まる！

本作は左右のアナログスティックを使って戦闘艦を操作し、敵を撃破していく全方向型のSTG。海洋都市を舞台にした広大なマップで大規模な艦隊戦を楽しめる。自分の艦として使用可能な3つの戦闘艦は、機雷や魚雷といった武器のほか至近距離の敵を攻撃できる火炎放射器、障害物や敵に当たると跳ね返るリフレクターまで搭載するなど、攻撃方法は実に多彩。また、これらの武器や艦艇はアップグレードで強化でき、強化することで戦いを有利に進められる。さらに、自艦を援護する艦隊を4タイプに分けて編成でき、状況に応じて攻撃や追跡などの指示が可能だ。



▲左スティックで移動し、右スティックで撃ちたい方向に攻撃できる。



◀艦隊戦はリアルタイムで進行している。護衛艦とともに敵を撃破して任務を遂行することができるか？

夏の新作を購入してMSPをキャッシュバック！

7月21日から8月31日までの期間に発売されるXbox LIVE アーケード3タイトルもしくは、5タイトルすべてを購入すると、マイクロソフトポイントがもらえるキャンペーン「夏のイチ押し！ Summer of arcade」が開催中！　3タイトルを購入すれば400マイクロソフトポイントが、5タイトルを購入すれば1200マイクロソフトポイントがもれなくもらえる。つまり、5タイトルを購入すると、1タイトルぶんがまるまるキャッシュバックされることになる。

PS3&PSPのネットワークサービス「PSN」を極める!

原稿料はウォレットで PS3&PSP



PlayStation Network(PSN)の魅力を紹介するこのコラム。今回は、新たに始まったPSNの定額制サービス「PlayStation Plus (PS Plus)」をチェック!!

家電もすべてソニー製



編

torne (トルネ) 用に1TBの外付けHDDを買ったのですが、調子に乗って録画しまくっていたら、まさかの容量オーバーに。早く見て消さないと……(涙)。

話題のPlayStation®Plusがスタート! 有料でもお得な詳細に迫る!!

値段以上に楽しめるPSNの定額制サービスパッケージ

基本無料がウリのPS3のネットワークサービス・PSNですが、先月よりついに加入者限定の定額制サービスパッケージ「PlayStation Plus」がスタート! 今回は、このPS Plusについて詳しく紹介しようと思います。

まず最初に重要なのは、PSNそのものが有料になったわけではないということ。従来のPSNサービスのすべては、今後も無料で受けることができます。では、PS Plusはどんなサービスなのかというと、PlayStation Store (PS Store) で毎月決まったPS3タイトルをタダで遊べたり、人気ダウンロード配信タイトルを通常より安く購入できたり、注目タイトルの体験版を通常より早く遊べたりと、よりPSNを快適に楽しむためのプラスアルファの待遇を受けられます (詳細については下の一覧を参照)。価格は30日間¥500 (税込) と365日間¥5,000 (税込)。PS Storeで利用権を購入すれば、いつでもPS Plusに入会することができます。これを高いと感じるか、安いと感じるかには個人差があると思いますが、PS Plusをフルに活用すれば、お釣りが出て余るほどに感じますのでご安心を。サービスの1つ「フリープレイ」は、毎月決まったタイトル (第1弾は『リトルビッグプラネット』でした。現在配信中の第2弾は『ゴミ箱 -GOMIBAKO-』) を無料でダウンロードして遊べるというものですが、これ1つを見ても、十分もとを取れるといえるでしょう。また、特定のタイトルを20~50%オフで買える「ディスカウント」もポイントの1つ。特に対象となるタイトルが欲しい人にとっては、割引ぶんの料金でその月は入会できてしまうので、利用しない手はありません。金銭的な利点だけではなく、特定のタイトルを一定期間遊べる (製品版購入時にセーブデータやトロフィーが継承可能)「ゲームトライアル」や、注目タイトルの体験版を先行ダウンロードできる「先行体験」(第1弾は『実況パワフルプロ野球2010』体験版)、特製アバターやカスタムテーマをゲットできる「スペシャル」などは、PS Plusならではのサービスです。これまでノーチェックだったけど実際に遊んでみたらおもしろかったという例は多いと思うので、この機会を利用してほしいです。

このように、PS PlusはPS Storeを頻繁に利用しているPS3ユーザーなら、文句なしでオススメできると思います。もちろん、これまでオンライン機能をあまり利用していなかった人も、この機会にぜひPS Storeを利用してみてください。料金的には1年ぶんをまとめて支払うほうがお得ですが、気になるタイトルが「フリープレイ」や「ディスカウント」で配信される月だけ入会するというのも手です。ただし、「フリープレイ」は継続して契約していることがプレイの条件となるので、PS Plusから退会をすると遊べなくなってしまいます。ちなみにすでに配信が終了しているタイトルの場合、さかのぼってダウンロードすることはできません。

各サービスごとに見ると、対象となるコンテンツはそれぞれ1~3タイトルと選択肢が少なく、ラインナップがSCEタイトルに偏っているのは現在の問題点ですね。このあたりは今後のサービスの充実に期待したいところです。個人的には、配信コンテンツの第1弾と第2弾のラインナップが半分くらいすでに持っているタイトルでしたが、対象タイトルは毎月更新される予定とのことなので、来月のラインナップを楽しみに待とうと思います。

PSNの上級サービスがスタート!



◀オンライン環境があれば、いつでも手軽に入会可能。ただし、18歳以上限定なので要注意。

PlayStation Plusサービスメニュー (※)

定期更新コンテンツ フリープレイ

PS3ソフトや「ゲームアーカイブス」から選ばれた1タイトルを、無料でダウンロード可能。タイトルは毎月更新されPS Plus利用期間内であれば、回数や時間の制限なくプレイできる。PS Plus利用中は毎月1本ずつゲームがプレゼントされることになるので、非常にお得なのである。

最新(7月21日~8月17日)コンテンツ

ゲーム内容や仕様は製品版とまったく同じ。セーブデータやトロフィーの内容も引き継ぐことができる。ただし、PS Plusの利用を中断すると、「フリープレイ」で入手したゲームは遊べなくなってしまうので注意しよう。



ゴミ箱 GOMIBAKO

定期更新コンテンツ ゲームトライアル

毎月3本のPS3タイトルを30日の有効期間中、起動から一定時間 (タイトルによって異なる) 経過するまで試遊できる。期間終了後は製品版をプレイできる権利を購入すれば、セーブデータなどを引き継げる。

最新(7月21日~8月17日)コンテンツ



ハスラーキング



The Last Guy (ラストガイ)



ぽっちゃり☆プリンセス

定期更新コンテンツ ディスカウント

毎月3本セレクトされるPS3およびPSP向けコンテンツを、20%~50%の割引価格で購入できる。また、一般ユーザー向けのディスカウントキャンペーンが行われる場合、その開始前にセール価格で購入できるなどの特典も。

最新(7月21日~8月17日)コンテンツ



ぽっちゃり☆プリンセス



バクテリウス



クラッシュ・バンディクー

不定期更新コンテンツ スペシャル

PS Plus加入者限定のアバターやダイナミックカスタムテーマなどを無料でダウンロードできる。これらコンテンツは「スペシャル」オリジナルのもので、ほかでは入手できないのもポイント。ただし、不定期更新コンテンツにつき、毎月配信されるわけではない点に注意しよう。

最新(7月21日~8月17日)コンテンツ

『ぽっちゃり☆プリンセス』スペシャルぽっちゃりアバター(2種)



不定期更新コンテンツ 先行体験

オンラインゲームのβテストへの優先参加権や体験版の先行ダウンロード権、コンテンツの先行購入権などの特典が得られるサービス。「先行体験」も不定期更新コンテンツなので、当てはまるタイトルのない月は配信されない予定だ (7月21日~8月17日は対象タイトルなし)。



◀現在PSNで配信中の『実況パワフルプロ野球2010』体験版も、「先行体験」としてPS Plusで先行配信されていた。

システムサービス 自動ダウンロード

PS3のシステムソフトウェアの最新アップデートデータや、PS3ソフトの更新データなどを自動的にダウンロードできる機能。最近プレイしたゲームの更新データが配信された場合、1回につき最大3タイトルの更新データのダウンロードとインストールが自動的に行われる。



◀自分で操作しなくても、最近プレイしたゲームの更新データが配信されたら勝手にバージョンアップを行ってくれる。

ついにアトラスタイトルが参入!

PS Storeで配信中のゲームアーカイブスに、7月14日よりアトラスの『真・女神転生』(リメイクPS版) が登場! 人気RPGシリーズの記念すべき第1弾なだけでなく、『ペルソナ』シリーズや『デビルサマナー』シリーズの原点ともなったRPGファン必携ともいえる1本だ。しかも今回の配信により、今後『II』や『if』といった続編はもちろん、その他のアトラスのPSタイトルが配信される可能性が高まったのも嬉しいポイント。この機会にぜひプレイすべし!!

PlayStation NetWork（PS3）新作・名作ラインナップ

PSN (PS3) ムーンダイバー

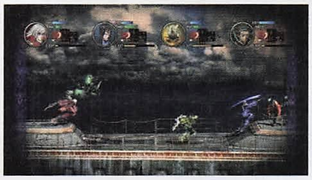
●スクウェア・エニックス ●ACT
●2010年配信予定 ●価格未定 ●1～4人／オンライン対応（最大4人）

アメコミさながらのスタイリッシュな痛快忍者ACT

あらゆる生命体に死をもたらす存在であり、無機質なモノ達を統べる人類の敵「ファウスト」。ファウストに立ち向かうべく、現代に生きる忍者達が立ち上がった。さすが忍者といわんばかりに、壁や天井を駆けめぐる動作がテンションを引き上げる。また、協力プレイが充実していることも本作の魅力の1つ。世界中のプレイヤーのゲームに助太刀として参加できるダイヴァーシステムを搭載し、助太刀中に敵を倒せば通常よりも高い経験値を得られる。戦いによって得た経験値で、キャラクターを成長させることができる。プレイ中にいつでも難易度を変更できるのも嬉しいところだ。



▶ダイブしてきたプレイヤーとの連携・合体技も簡単な操作で繰り出せる。

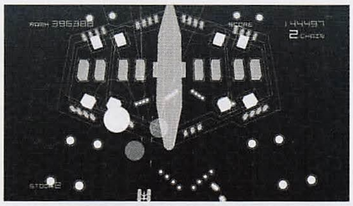


◀5人のキャラクターから1人を選び、ほかのプレイヤーと一緒に戦おう。

PSN (PS3) SPACE INVADERS INFINITY GENE

●スクウェア・エニックス ●STG
●2010年配信予定 ●価格未定 ●1人用

STGの歴史とともに進化していくインベーダーが登場!





◀▶デザインのほかにも、無機質なテクノサウンドがゲームの魅力を引き立てている。

昔懐かしい、そんな『インベーダーゲーム』のイメージを根本から覆すのが本作。ステージごとに固定画面から縦スクロール、最終的には3Dへと、STGの進化を体験するかのごとくステージが変わっていくのが特徴。また、目を引くのはシンプルかつビビッドなデザイン。オリジナルのよさを踏襲したうえで、新しい印象を与えてくれる。なお、サウンドチーム "ZUNTATA" によるテクノサウンドにも注目だ。そのほか、通常のステージをクリアしていく「ノーマルモード」に加え、読み込んだ音楽に応じてステージが生成される「ミュージックモード」、全99ステージを勝ち抜いていく「チャレンジモード」がある。

PSN (PS3) ソニックアドベンチャー

●セガ ●ACT
●配信日未定 ●価格未定 ●1人用

3Dソニックの大ヒット作が堂々の配信決定

1998年にドリームキャスト用タイトルとして発売されたハイスピードACT。ソニックを含めた6人のキャラクターそれぞれに用意されたストーリー展開に加え、競争や宝探し、釣りなどを楽しめる。開発陣が実際に中南米のジャングルや数々の遺跡に取材に行って再現されたリアルなステージにも注目。なお、5種類の昼ステージと4種類の夜ステージを収録したお得なパックも今後配信される予定だ。

新たに始まる事件の臭い……?





◀疾走感あふれるソニックの動きは3Dになっても健在！ 走り回って飛び回ろう！

PSN (PS3) クレイジータクシー

●セガ ●RCG
●配信日未定 ●価格未定 ●1人用

客を乗せて、フリーダムに西海岸を走り抜ける!

『クレイジータクシー』は1999年にアーケードで登場し、2000年にドリームキャストで発売されたドライビングアクション。道なき道を走ろうが、ほかの車をなぎ倒そうがなんでもありのハチャメチャっぷりが魅力。街中を爆走し、乗客の行きたい場所へと素早く連れていこう。制限時間内に乗客を目的地まで送り届ければ、距離に応じたチップがもらえる。なお、他車とギリギリの距離で走ればチップ倍率がアップ！

新たに16:9に対応!





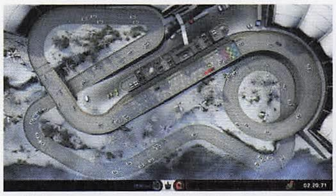
◀▲イエローキャブ風にペイントされたオープンカーのタクシーを操って、西海岸風の街中を爆走し、チップをゲット！

PSN (PS3) PixelJunkレーサーズ 2nd LAP

●キュー・ゲームス ●RCG
●配信中（7月15日配信） ●¥500（税込） ●1～7人

スロットカー感覚で気軽に遊べる

トップビューで遊ぶRCG『PixelJunkレーサーズ』が新たな機能を搭載して『2nd LAP』として登場。主な新機能としてはゲーム中にさまざまな条件をクリアするとトロフィーが獲得できるようになったほか、世界中のユーザーのリプレイを使ってバーチャルオンラインバトルを楽しめる「ゴーストアタックモード」などを搭載している。また、前作を持っているなら、￥100で本作を購入できる点も嬉しい。



▲昔懐かしのスロットカーを遊ぶような感覚でプレイできる本作。ギュンギュン走り回れ！

世界中のリプレイとタイムを競って世界一を目指せ!



PSN (PS3) いっきおんらいん

●サンソフト ●ACT
●配信中（6月29日配信） ●￥1,800（税込） ●1～2人／オンライン対応（最大12人）

満を持してのPS3化! 今度はみんなで「一揆」しよう

1985年にアーケードで登場して以来、非力な農民が1人で一揆を起こすというシュールなストーリーが今も魅力的な『いっき』。本作で新たに搭載されたオンライン対戦モードは、悪代官か農民かのチームに所属し、総勢12人ものバトルロワイヤルを遊べる。対戦ルールは、小判や米俵の数を競い合ったり、ひたすら敵を討伐したりとさまざま。また、チャット機能を使えば、ゆるーいフォントでメッセージを送り合えるので、チームの連帯感が増すこと間違いなし。画面モードは、ハイクォリティな映像で楽しめる「ゴージャス」と、昔ながらのファミコン画面で遊べる「クラシック」が選べる。



▶プレイヤーの状況を伝えるセリフアイコン。開始前にテンションアップ。



◀12人と全力でおにぎりを奪い合うのも、ストレス発散にもってこいだ。

ゲームアーカイブスが充実の予感!?

バンダイナムコゲームスの公式Webマスターが、Twitterを通じてゲームアーカイブス化希望アンケートを実施。実現の約束はできないが、今後の参考にするとのことなので期待したい。また、6月29日より配信されているPSPのシステムソフトウェア Ver6.30以降、「ゲーム」のオプションメニューで「フォルダー分類」が選べるようになった。そしてその分類のなかに「NEOGEO」フォルダが……。まだ正式リリースは出ていないが "ネオジオアーカイブス" 登場の可能性は大!?



ゲームに歴史あり、プレイヤーにも歴史あり！

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi

6月のDSiウェアは胸が熱くなるタイトルばかり。ということで、今回はこの気持ちをお届けします。しかし、この気持ちがわかるのは確実に30代以上……。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

『X（エックス）』の新作が出たとなると『「カエルの為に鐘は鳴る」も来るのではないか……」とさえ思えてしまう。とりあえず、現在で18年ほど待ってます。

絶対に出ないと思っていた、あのタイトルの続編がDSiウェアで登場！

6月のDSiウェアは おっさんホイホイ祭

6月のDSiウェアは非常にやばかった。というのも、ラインナップが非常に濃いんです。しかも、レトロゲームファン的な感覚で濃いんです。なかでも気になるタイトルは『邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN』（ハドソン／800DSiポイント）、『X-RETURNS』（任天堂／800DSiポイント）の2作品。これらのタイトル名を聞いてニヤリとできるような人は、かなりのレトロゲーム通です。自分も1980年代から90年代にかけてのゲームはかなり詳しいほうだと思っていますが、これらのタイトルが新作として登場するとは思いもしませんでした。しかも、マニアのレベルを超えて「カルト」ともいえる存在感のタイトル達。というわけで今回は、この2本を中心に新旧入り交じった話をしていきたいと思います。

スーファミ中期風の 作風がかなりそそります！

『DQ』や『FF』など、「ファンタジーRPG」が全盛のなか、「ホラーRPG」として登場したのが、PCエンジン初のRPGである『邪聖剣ネクロマンサー』でした。当時中学生だった自分にとって『邪聖剣ネクロマンサー』は、今までの文法と異なる「異質な感じのするRPG」に感じたのを今でも覚えています。理由はラヴクラフトが書いたホラー小説の世界観「クトゥルー神話」をモチーフにしているためでした。そのためにソフトから、独特な雰囲気がもれ出していたのかもしれません。当時、中学生だった自分は、クトゥルー神話のことなど知るはずもなく、「気になるけど、手が伸びなかった」というのが本心でした。しかし、高校生になると『邪聖剣ネクロマンサー』への興味が復活します。理由は「ラヴクラフト」や「ネクロノミコン」といったクトゥルー神話の本質が耳に届くようになったためです。そして、発売から数年たって『邪聖剣ネクロマンサー』の表現したかったモノがやっと理解できたのです。理解してさらにわかるハードルの高さ。そのため今回のDSiウェア版の登場は、嬉しくもあり、それ以上に「意外」の一言でした。

さて、このDSiウェア『邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN』は、前作から千年がたち、人間達は再び悪魔によって困難な状況に陥っているという展開からスタートします。物語はPCエンジン版と同様に、行く先々で悲劇が起こっていきます。普通のRPGでは少しずつ主人公達が希望へと道を進めるのに対して、本作の場合はどんどんと絶望感が漂っていきます。また、戦闘もかなり緊張感のあるバランスとなっていて、まさに前作から引き継がれた、クトゥルー神話仕込みのホラーRPGを貫いているといえましょう。なお、本作は全体的にやや古めのRPG好きの人向けの作品です。今時の流れにそって一枚絵が表示されるイベント演出が欲しいとか、戦闘の効果音の演出が足りないように思えるとか、少々気になる部分があるのも確かですが、物語がそれを上回る内容で仕上がっているのであまり問題ではありません。また、内容や世界観などが前作を踏襲しているのはもちろんですが、画面デザインがスーパーファミコン中期くらいのテイストになっているのもとてもそそられます。具体的にいうと『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』が登場した1992年くらいの雰囲気といいましょうか……。ところで1992年って、1988年に発売された『邪聖剣ネクロマンサー』であれば、続編が出そうな時期でもありますよね。というわけで、本作の楽しさは過去に戻ってプレイできるような感覚にもあるのかもしれません。まあ1992年風の設計は偶然の産物かもしれませんが、そんな妄想が広がるほど『邪聖剣ネクロマンサー NIGHTMARE REBORN』は、前作を引き継いだ「いい雰囲気」を醸し出しています。



血しぶきが飛び出る臨場感あるバトル！

◀バトル演出はド派手でグロテスク。また、バトルを含む楽曲のほとんどを古代祐三氏が担当している。

思い出がカラーに変わる 20年と18年の重み

家庭用ゲーム機でポリゴンを表示させた3Dタイトルの代表作といえば『スターフォックス』（1993年）が有名ですが、それより先に3D（正確にはワイヤーフレーム）を使ったタイトルがゲームボーイにあります。それが『X（エックス）』（1992年）です。本作は、宇宙戦闘タンクを操る3D・STG。ワイヤーフレームで表現された画面は、当時としてはかなり独特なゲームでした。1992年当時といえば、アーケードでは『ストリートファイターII』の影響で格闘ゲームが流行し、発売から3年目に突入したスーパーファミコンでは、前述の『DQV』に加えて『ファイナルファンタジーV』が発売されるなど、ゲームが豊作だった年でした。また、『バーチャファイター』が出る1年前ということで、3Dゲーム前夜ともいえる時期だったかもしれません。ユーザーはゲームに多大な未来を感じつつ、より「美しい画面」を求めていた時代だったのでしょう。そんななか、時代の流れとはやや外れたタイトルとして登場したのが、『X（エックス）』でした。「ゲームボーイでワイヤーフレームが動くなんてスゴイ！」と評価されつつも、時代が求める作品とは違ったため、大きな話題にはなりませんでした。個人的には「時代の流行に飲まれた傑作」と思っていますが、まさかDSiウェアで『X-RETURNS』として復活するとは……。

そんな『X-RETURNS』ですが、ジャンルは前作同様の3D・STGですし、前作の開発者が制作にかかわっていることもあって正統派の続編です。ボタン&タッチペン操作になりましたが、画面からにじみ出る雰囲気は間違いなく『X（エックス）』そのもの。その証拠として「設定が続き物であること」「ゲーム性がほぼ変わらないこと」そして「ワイヤーフレーム調＋αで描かれていること」の3点があげられます。特に最後のグラフィックの部分は、あえてシンプルな色使いにこだわっていると感じました。最初は「古くさい」とも思いましたが、実際遊んでみると、「これだ！」と思える表現になっているのです。

本作は前作の発売から18年がたち、ゲーム内でも20年の歳月が流れています。最初はクラシカルなイメージが強く、今の価値観に引っ張られますが、プレイしていくとシナリオとゲーム性、前作に準じた懐かしい音楽から、だんだんと当時の感覚がよみがえります。そして、最後には1992年の思い出と同期され、「これは『X（エックス）』だ」と思える瞬間が訪れるのです。しかも、モノクロだった思い出のなかの画面まで色付く感じで……。これは、20年近い時間差によって薄らいだ記憶のたまものではないかと思います。そして、時間を超越した不思議なプレイ感が生まれた本当の理由は、前作から続く「時代に媚びない作風」を貫いたゲームデザイナーの遊び心（デザインセンス）にあるのではと思うのです。



実際に18年が過ぎているからこその衝撃！

◀以前の戦いの上官であり、戦友であるコーチと約20年ぶりの再会を果たす。しかし、このあとコーチは……。

今回紹介した2タイトルが、続編として素晴らしいと感じるのは、オリジナルの作風をしっかりとリスペクトして、タイトルのなかに残していることです。しかも、現在のトレンドや最新のテクノロジーにすり寄るのではなく、基準をしっかりと「原点」におかれていることは、特に素晴らしいと思います。『邪聖剣ネクロマンサー』のテレビCMには「夜、1人では遊ばないでください」とキャッチがつき、『X（エックス）』のCMには「マニアの方だけにオススメします」とついていました。そして、リメイクされた2作品とも、当時のコンセプトをしっかりと受け止めて作られているのです。今回のDSiウェア版を実際に遊んで「過去と現在が微妙につながる」と感じられるのも、コンセプトが踏襲されているからなのかもしれません。また、DSiウェアの目指す方向性の1つとして、今回のような過去の隠れた名作のリメイクや続編は、かなり相性がいいのかもと感じました。とすると、『X（エックス）』と同じ1992年にゲームボーイで出ていた某変身ギャグベンチャーが、20周年を記念に発売なんてことも夢ではないかも……と妄想もふくらんでいきますね。そう考えると、今回の2作がDSiウェアで出た意味は、実は大きいのかもしれません。

アメリカ生まれの宇宙服ミミズ あいつもDSiウェアに登場！

アメコミテイストのイカしたグラフィック！

上の2タイトル以外にも「おっさんホイホイ」といえるタイトルが同時期に発売されています。それはゲームロフトから発売された『アースワームジム』（500DSiポイント）です。日本では1995年にタカラからスーパーファミコン版が発売されていた、宇宙飛行士ミミズのジムが主人公の名作です。



DSiウェア版はカメラと連動！

◀ジムと一緒に記念撮影ができるスポットでは、DSiのカメラを使って写真撮影ができる。

エックスとフォックスは兄弟!?

『X-RETURNS』を開発したのは京都にある開発会社の「キュー・ゲームス」。実は、この会社のゲームデザイナーであり代表取締役でもある、ディラン・カスバート氏は、ゲームボーイ版『X（エックス）』の開発者です。そしてスーパーファミコン版の『スターフォックス』の制作も担当した凄腕のプログラマーでもあります。最近では、ニンテンドーDS『スターフォックスコマンド』やDSiウェア『リフレクトミサイル』、『スターシップ ディフェンダー』などを制作。

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

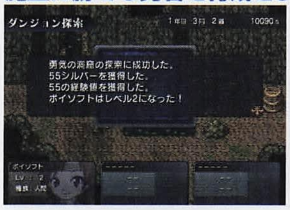
Wiiウェア ボクも世界を救いたい

●ポイソフト ●SLG
●配信中（6月29日配信） ●1000Wiiポイント ●1人用

子が親に似るのなら、勇者の性格はあなたに似る!?

若者を勇者へと育てて、育てた勇者の活躍ぶりを見守るSLG。まず、勇者になるために育成モードで勇者会に活躍を認めてもらう必要がある。勇者として認められたあとは、お待ちかねのシミュレーションモードがスタート。シミュレーション中は育てた勇者が自分の判断で行動するため、育て方によっては勇者とは思えない悪事を働くこともある。「世界勇者ランキング」でトップを取って、真の勇者を目指せ！

魔王に勝てる勇者を育成せよ!





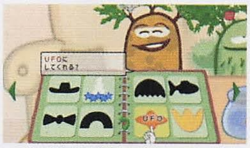
◀前作『王だぁ！』の世界が舞台となる。パスワードを使えば複数の勇者を世界の中で活躍させられる。

Wiiウェア 盆栽バーバー

●任天堂 ●ETC
●配信中（4月6日配信） ●800Wiiポイント ●1～4人

お客さん、今日はどんなカットになさいますか?

理髪店「盆栽バーバー」のマスターとなり、店に訪れるお客さんを希望するヘアスタイルに仕上げていこう。ヘアスタイルといっても、整えるのは頭に生えた葉っぱや枝。バリカンやハサミなどの道具を使い分けて、Wiiリモコンで画面をポイントしながら切っていこう。スタイルブックからお客さんが選んだとおりにカットできれば、彼らからたくさんの満足度を得ることができる。カットを積み重ねていくと、カットのコンテストに参加できたり、優勝すればスタイルの幅を増やすことも！ コンテストでは表彰状やプレゼントを手に入れることもでき、それらをコレクションできる。



▲食べ物や動物など、さまざまなヘア（？）スタイルがある。



◀お客さんは毎日5人訪れる。ときには店の電球が切れた状態でカットをしなければならない緊急事態も。

DSiウェア うちまくれ!タッチdeカメレオン

●トムクリエイト ●ACT
●配信中（6月30日配信） ●200DSiポイント ●1人用

虫とベロの究極大食いバトル!! 制するのはどっち!?



▶ステージラストに待つボスは、弱点が光ったときしかダメージを与えることができない。

森の果実をすべて食い尽くそうとする虫たちを、カメレオンのベロで退治していくACT。タッチペンをスライドさせて伸ばしたベロの舌で、虫をどんどん捕まえていこう。舌は伸ばすだけでなく、曲げることも可能だ。曲げるテクニックを使えばたくさんの虫を一気に捕まえたいときなどに役に立つ。また、虫を食べることで必殺ゲージが上昇し、ゲージが満タンになると必殺技が使える。



必殺技で一網打尽だ!!

◀右下のSPゲージが満タンになると「GoGo」サインに変化。必殺技中は毒ガエルを食べてもシビれなくなるぞ!!

DSiウェア アースセイバーPlus 隕石爆破大作戦

●トムクリエイト ●PZG
●配信中（5月19日配信） ●500DSiポイント ●1人用

これぞ完全版! ボリュームは前作の7倍に!

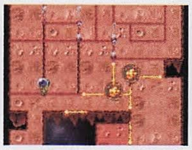
2009年10月にDSiウェアとして配信された、巨大隕石を爆弾で壊していくPZG『アースセイバー』が、4つのゲームモードを追加して帰ってきた！ 追加されたモードは初心者向けの「イージーモード」、上級者向けの「エキスパートモード」、さらに難しい「アルティメットモード」、いつまでもプレイできる「エンドレスモード」の4つ。



◀爆弾をどんどんしかけて、隕石を細かく連続して壊せれば連鎖ボーナスがもらえる。



▲4つのゲームモードが新たに追加された。



▼爆弾は3カウント後に爆発する。急いで逃げよう。

バーチャルコンソール メタルマックス2

●エンターブレイン ●RPG
●配信中（7月13日配信） ●800Wiiポイント ●1人用

人間狩りを働く悪との、宿命の戦いが始まる!

1991年5月に発売されたファミコンソフト『メタルマックス』の続編となる本作。メインストーリーのほかにさまざまなサブストーリーがあり、またメインストーリーも進行状況によっては、順番を入れ替えて進められるなど自由度は高い。冒険の途中で手に入る戦車は、生身で戦うよりも戦闘がはるかに有利になるほか、改造して強化可能。戦車は攻撃に関係する戦闘系パーツと、動きに関係する走行系パーツ、制御系パーツの3つで構成されている。武器も主砲、機銃、特殊砲の3つから選べる。

▶パーツを使った戦車のカスタマイズも魅力の1つ。最強の組み合わせを見つけよう。



▶場所によっては生身で戦わなければならない場合もある。



バーチャルコンソール 超惑星戦記 メタファイト

●サンソフト ●ACT
●配信中（6月29日配信） ●500Wiiポイント ●1人用

惑星の未来は、1人の少年に託された!!

1988年6月にファミコンで発売された本作が、バーチャルコンソールで登場！ 高度な文明で栄える惑星ソフィアにて、天才少年パイロット・ケインが、暗黒星団との戦いを繰り広げていく。惑星には全部で8つのエリアが存在し、各エリアは横から見たサイドビューと上から見たトップビューの2つの画面で構成されている。ゲーム中はケインと彼が乗る戦闘万能車両「メタル・アタッカー」の両方を操作して進んでいく。ケインは耐久力がないが、小さい体を生かした移動や攻撃を得意としている。一方、メタル・アタッカーは耐久力が高いが、主砲で足下にいる敵への攻撃ができないので、背の低い敵には注意する必要がある。また、トップビュー時はケインしか操作できないほか、サイドビュー時でもケインしか行けない場所があるので、先に進めないと思ったらケインを使ってみよう。





◀トップビュー時のケインとサイドビュー時のメタル・アタッカー、2つを使い分けて、クリアを狙え！

ソンソンをひっさげてカプコンが新規参入！

ナムコ系のゲームを中心に、セガやテクモなども参入しており、なかなかおもしろい展開を見せている、Wiiの「バーチャルコンソール アーケード」。家庭用初登場のタイトルもあるなど、アーケードゲームファンにとっては嬉しいサービスだ。そのバーチャルコンソール アーケードに、今度はカプコンの参入が決定。第1弾は『ソンソン』で夏に配信予定だ。また、今後もラインナップを充実していくとのことなので、CP2システムのタイトルがWiiで遊べる日が来るかも！



第3クールに突入して変革をとげた『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』と、人気MMORPG『デカロン』の大型アップデートの情報をお届け！

PCを愛する者



佐藤ハルヲ
ネットワークゲームを熱愛するライター。『GNO3』はジオン陣営オンリーでプレイ。好きなモビルスーツは断然キュベレイ。尊敬する人はもちろんハマーン様。



システム大幅改良の第3クールは「ZZ」「逆襲のシャア」の時代へ！

「機動戦士ZZガンダム（以下、ZZ）」「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア（以下、逆襲のシャア）」のストーリーとユニットが実装される『GNO3』の第3クール。システムも調整され、大きな変化が到来！



重武装のZZガンダムでアクシズ陣営を蹴散らせ！

▲エゥーゴ陣営のエースとなりそうなZZガンダム。ハイメガキャノンの威力に期待。



アクシズ陣営の期待を背負う黒いキュベレイ！

◀ニュータイプの搭乗でその真価を発揮するキュベレイMk-IIが登場。

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●発売中（3月1日発売） ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム） ●¥7,329（税込）※USBメモリにクライアントソフトを収録した「USBメモリパッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照 ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

システムが大幅調整された『GNO3』の第3クール

第3クールがスタートした『GNO3』に、いよいよ「ZZ」と「逆襲のシャア」のストーリーおよびユニットが実装されます（グリプス戦役終結後）。これまでは「一年戦争」から「グリプス戦役」までを体験する内容でしたが、以降は、それに続けて「第一次ネオ・ジオン抗争」「第二次ネオ・ジオン抗争（シャアの反乱）」までを、約3カ月間（1クール）で体験できるわけです。また、システムにも変更が加えられたため、戦い方もこれまでとは大きく変わることになるでしょう。今回は、そのシステムの主な変更点をまとめてみました。

第3クールの主なシステム変更点

●修理値の影響が増大
これまで以上に、戦闘終了後の修理値が低いほど獲得できるVPが増えるようになりました。あまり使われなかった修理値が低いユニットにも使い道が生まれそうです。

●部下のパイロットの能力が調整
部下のパイロットの能力が、「成長タイプ」の特徴をより明確に反映した値に調整されました。今まで以上に個性が強調されているといえるでしょう。

●フォーメーションの効果が調整
多彩なフォーメーションが用意されている『GNO3』ですが、どうしても一部のフォーメーションに人気が集まっていたためか、全体的にバランスが調整されました。「速攻シフト」に代わる人気フォーメーションがどれになるのか、要チェックです。

●盾の効果が弱体化
装甲値の高いユニットで盾のガードが発生すると、ダメージをほとんど受けないなど、その効果は極めて強力でしたが、今後はあまり頼れなくなりそうです。回避に優れたユニットの使い方がカギになるかも。

●序盤から使える新たな制限機が追加
連邦陣営にはプロトタイプガンダム、ジオン陣営にはザクレロと、制限機が2種類追加。どちらも技術Lv3で開発が可能なので、序盤の編成の幅が広がります。

●オペレーターが登場
ログアウト中の戦績を分析したり、各種通信でプレイヤーをサポートしてくれたりする3人の女性オペレーターが登場しました。声優には川澄綾子さん、神田朱未さん、能登麻美子さんが起用されており、どの娘を起用するか悩ましいところ。

●ワールド移動機能が実装
「ワールド移動」機能が実装され、自分の部隊のデータをほかのワールド（サーバ）へ移動可能になりました。友人が別サーバでプレイしている人には朗報でしょう（注意点あり。右ページの欄外記事を参照）。

以上、駆け足でお伝えしましたが、このほかにも変更点がいくつも存在します。未プレイの人も、クールの開始直後は参入する絶好のチャンスですし、しばらくお休みをしていた人も、アップデートによって新鮮なプレイを楽しめる第3クールは要チェックです。ユーザーの声を取り入れてどんどん進化していく『GNO3』には、今後も目が離せそうにありません。

CHECK 第3クールでの参戦が決定した4体の新ユニット

今回は、第3クールの「第一次ネオ・ジオン抗争」で登場するユニットを紹介。いずれも、後半の戦闘にふさわしい強力なユニットだ。なかでも注目は、いわずとしれた主役機・ZZガンダム。アクシズ陣営のプレイヤーは、キュベレイMk-IIとザクIIIによってこのZZの猛威に対抗することになるだろう。



カラバ（エゥーゴ）
ディジェSE-R

アクシズ
ザクIII

エゥーゴ
ZZガンダム

アクシズ
キュベレイMk-II

『GNO3』チェック① 追加フォーメーション
第3クールにおける調整に先駆けて、第2クールの終盤で「護衛・防御型」と「護衛・攻撃型」の2種類の新フォーメーションが追加された。いずれも1番機を攻撃してくる敵を、残る2〜5番機で集中攻撃するという戦い方のフォーメーションだ。「護衛・攻撃型」は、2番機の装甲がアップし、それ以外のユニットの攻撃力もアップするという強力な効果であり、特に人気を集めた。エゥーゴ陣営では、ランキングの大半を占めるほどだったので、第3クールでも注目しておきたい。



デカロン

●ゲームヤロウ　●正式サービス中　●RPG （エクストリームアクション3DMMORPG） ●基本プレイ料金無料（アイテム課金） ●動作環境：【OS】 Microsoft Windows 98・2000・XP・Vista・7 【CPU】 Intel Pentium4以上 【メモリ】512MB以上 【VGA】VRAM64MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード　●公式サイト：http://dekaron.gameyarou.jp/



アクションMMORPG『デカロン』が空前の大型アップデートでさらに進化！

新たな冒険の舞台「魔力の塔」が実装！

2つの月を持つ世界「トリエステ」を舞台に、「デカロン」と呼ばれる冒険者となって異界のモンスターと戦いを繰り広げるアクションMMORPG『デカロン』。簡単な操作で多彩なアクションを繰り出せるスピーディーなバトルや、自社開発の3Dエンジンを駆使した幻想的なグラフィックが特徴で、基本料金無料で楽しむことができる。これまでに幾度ものアップデートを重ね、膨大な数のダンジョン、クエスト、システムなどが追加されてきた同作だが、今回、さらに内容を大幅にボリュームアップする過去最大規模のアップデート「ACTION 7 THE TOWER」が実施された。

新たなスキルや強力なアクセサリーの追加など、主なアップデートの内容は下にまとめているとおりだが、特に注目したいのは、アップデートのタイトルにもなっている「THE TOWER」こと「魔力の塔」の実装だ。かつてトリエステを恐怖に陥れた魔術師「デュスマブル」が、「ネオデュスマブル」として復活。新たに用意されたダンジョン「魔力の塔」で、冒険者達を待ち受けている。魔力の塔の難易度は、これまでに存在したダンジョンのなかでも最高クラスのものであり、十分な経験を積んだトップクラスの冒険者達にふさわしい舞台となる。

5つの階層で構成された魔力の塔では、階層ごとに凶悪なボスが出現する。冒険者達は協力してそれらを倒し、デュスマブルの待つ最上階を目指すことになるのだ。なお、各階のボスを倒せば、極めて強力な「11次防具」を獲得できるので、収集欲も大いにくすぐられることだろう。

◆主なアップデート内容

- 新ダンジョン「魔力の塔」の実装
- 魔力の塔に関連する新クエストが追加
- 新スキルが追加
- 全クラス用の11次防具が追加
- 上位ポーションが追加
- 制服コスチュームが追加
- アクセサリー強化システムが追加
- 防具強化能力値が改善
- キャラクター能力値のレベルキャップを調整
- 低レベル時の経験値バランスを調整　ほか

最凶の魔術師デュスマブルがネオデュスマブルとして復活！

冒険者達によって、数年前に打倒された最凶の魔術師デュスマブル。その生まれ変わった姿であるネオデュスマブルの原画を、本誌独占で公開。魔力の塔の最上階へ到達したとき、その強大さも実感できることだろう。



▲山岳部にそびえ立つ、自然物のような外観の魔力の塔。難易度が高く、高レベルの仲間達でパーティを組まなければクリアは難しい。



▲魔力の塔には、強力なモンスターが多数出現。上の階層へ進むには、ボスを倒す必要がある。



▶最大18人の仲間とともにダンジョンに挑める「DKスクエアデッドフロント」システム。アップデートで、そのおもしろさもさらに増大する。

最高レベルの性能を備える「11次防具」が全クラスに登場！



▲今回のアップデートで追加された、各クラスに対応した11次防具。いずれも最強レベルの性能を持っているが、セットをすべて揃えるには、魔力の塔の各ボスを何度も倒す必要がある。

INFORMATION 『ハーツ オブ アイアンⅢ【完全日本語版】』の公式データブックとデータブック同梱版のソフトが発売決定！

WWIIの時代を戦略的視点で追体験できる傑作ストラテジー『ハーツ オブ アイアンⅢ【完全日本語版】』の、各種データを集約した初めての公式データ集が8月5日にいよいよ発売！　プロヴィンスの重要情報を把握できるマップのほか、主要国の司令官名簿や政治家名簿、技術効果、ユニット性能などのデータを見やすくまとめたファン必携の内容です！



ハーツ オブ アイアンIII【完全日本語版】エキスパートデータファイル

●発売日：2010年8月5日発売予定　●価格：￥2,310（税込）　●JANコード：494233070053-2　●発売：アスキー・メディアワークス
※書籍単品はWeb限定発売です。電撃屋（http://dengekiya.com/）かAmazon.co.jpにてお求めください。

ハーツ オブ アイアンIII【完全日本語版】with エキスパートデータファイル

●発売日：2010年8月13日発売予定　●価格：￥10,500（税込）　●JANコード：452192300268-2　●発売：サイバーフロント
※『ハーツ オブ アイアンIII【完全日本語版】』のソフトに上記書籍を同梱したものです。全国PCショップなどで発売。

『GN03』チェック② ワールド移動の注意点

第3クールで実装されたワールド移動機能だが、移動時に引き継ぐことができるのは、戦功や階級、改造パーツなどであり、ユニットやアイテム、各種ポイントは引き継げない。また、部隊のパイロットのレベルや能力値もすべて初期化されてしまうので注意が必要だ。なお、ワールドのメンテナンス中はもちろん、移動先のワールドの人数が上限に達している場合は移動できず、移動時に所属陣営を変更することもできない。

いつでも買えて、しかも安い！　毎日特売の無料～1,000円で遊べるゲーム

プライスレスゲームガイド Priceless

いろいろなゲームを遊びたい（できるだけ安く）！　なんてあなたに声を大にしてお届けしたい、無料＆低価格ゲームカタログ45連発!!　無料でこんなに楽しいんです。お手頃価格でしっかり遊べちゃうんです。ズラリとならんだラインナップは、編集部がオススメするマジでハマれるゲームばかり。せっかくだから、ちょっと遊んでみませんか？

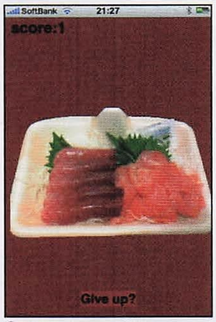
※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。
※1：基本料金が無料でも、アイテム配信といった有料の追加課金サービスがある場合があります。また、通信時のパケット料金は別途で発生します。

1日1本ずつ遊んでも1カ月で遊びきれない 45本の無料＆低価格ゲームカタログ

気になったゲームだけといわず、45本すべてのゲームを遊んでも信じられないほどリーズナブル♪　しかもそのうち29本は、無料（※1）でしっかり遊べます！　本誌の読者限定でスペシャルアイテムがもらえちゃうケータイ用ゲーム（P.247の『サッカーマニア2』とP.248の『悠久の騎士団ONLINE』）もあるので、こちらもお見逃しなく!!

iPhone/iPod touch　i刺身LITE

●RucKyGAMES　●無料



©RucKy

画面右から左に流れてくる刺し盛りのパックをタップして、たんぽぽを乗せていくだけのゲーム……と、何回書いたかわからなくなってきたゲームの体験版。製品版には、自動的にたんぽぽを乗せる作業用ロボットをシミュレートしたオートモードが搭載されているので、手軽にプレイできる。

RucKyGAMESの代表作 iPad版は「i大刺身」！

iPhone/iPod touch　i二角取りlite

●RucKyGAMES　●無料



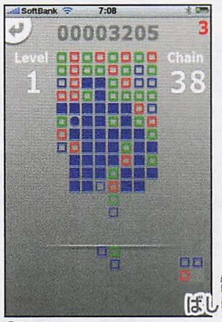
©RucKy

同じ種類の牌を選んで消していく麻雀牌を使ったパズルゲームの体験版。2つの牌を結ぶ線は2回しか曲がることができない。ルールはたったこれだけだが、早解きに挑戦しようとするとあせる。普通はここで攻略のコツを書くところだが、牌をまちがえないようにしたい……くらいで……。

意外と女子にはウケる傾向があります（当社調べ）

iPhone/iPod touch　コネクトブロックパズル_lite

●RucKyGAMES　●無料



©RucKy

下から上にブロックを打ち上げ、指定された色のブロックを制限時間内にいくつつなげられるかに挑むパズルゲームの体験版。画面を見ただけではわかりにくいのだが、打ち上げたブロックがどのようにくっつくかが表示されるので考えやすい。ただ、制限時間は忘れがちなので注意が必要。

制限時間がけっこうシビア ばしばしブロックをつなげよう

iPhone/iPod touch　i七並べlite

●RucKyGAMES　●無料



©RucKy

七並べアプリの体験版。七並べをプレイしていると、コンピュータ相手についついムキになってしまうということと同時に、自分が意地悪な人間になってしまったのではないだろうかという錯覚に陥る。パスの回数を気にしながらも、ついつい6や9を止めてしまうことが多い。

もしかして、僕は底意地の悪い人間だったのか……

iPhone/iPod touch　A Turkey - Let's eat -

●RucKyGAMES　●無料



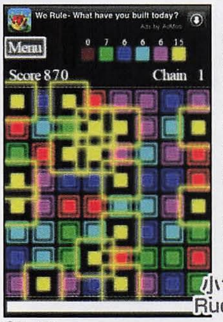
©RucKy

画面上のチキンをタップというか連打して小さくしていき、何秒で消せるかを競うタイムアタックゲームといってもウソではない。ちなみに僕のおばあちゃんは母の実家の八百屋でお惣菜を担当していて、毎日おいしい鶏足を揚げていました。そんなことを思い出させられました。

タップタップタップ 食べる食べる食べる、ゲップ

iPhone/iPod touch　GeoBlocks

●RucKyGAMES　●無料



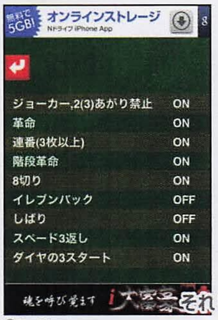
©RucKy

RucKyGAMES最新作。2本同時にリリースされた無料アプリの1本。ゲームとしては一般的なマッチ3パズルだが、ネオン調のグラフィックと控えめなSE、連鎖していく時の感覚が気持ちよく、ついうっかり長く遊んでしまう。ブロックが消えていく間にも、他のブロックを操作できる。

小さいブロックのパズルも RucKyGAMESの特徴です

iPhone/iPod touch　i大富豪lite

●RucKyGAMES　●無料



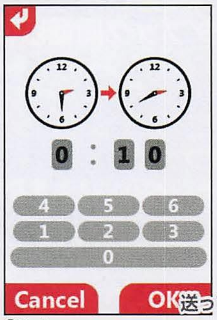
©RucKy

さまざまなローカルルールに対応した大富豪アプリの体験版。革命（手札を4枚同時に切るとカードの強さが逆転する）、スペード3返し（ジョーカーに対してスペードの3で返せる）などのルールに対応しているが、名称を見ただけではどういうルールなのか、今いち想像できないことも。

革命を起こせ！　革命をそれしか救われる道はないのだ

iPhone/iPod touch　add time - 時間加速 - lite

●RucKyGAMES　●無料



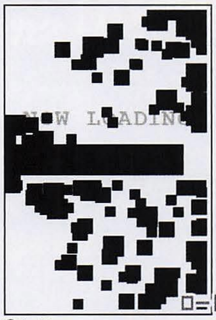
©RucKy

左の時計が表示する時刻から、右の時計の時刻になるのは何時間何分後かを答える時計クイズサバイバルゲームの無料体験版（そんなジャンルがあるのかはわからないが、たいていのゲームは生き残りを賭ける）。時計の見方は小学一年生が習うものなので、教材としてもおすすめ。

時計を気にする人生を送っていきたいあなたのために

iPhone/iPod touch　NOW LOADING

●RucKyGAMES　●無料



©RucKy

画面左からのびてくるローディングバーをタップして壊す。壊れて飛び散る欠片はもとに戻ろうとする習性があるので、それをまた叩いて叩いて潰して潰してロードを阻止するゲーム。なにをロードしようとしているのかは不明。あ、いや、ウソ書いてるんじゃなくて、本当にそういうゲーム。

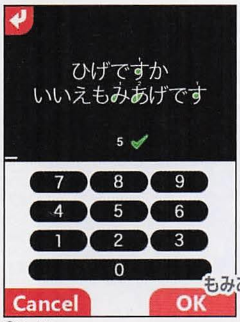
まさに今、なにかがロードされようとしている、その時！

iPhone担当の今月のイチオシゲーム

今月のイチオシは、やはりRucKyGAMESタイトル。クラクラしてしまいそうなものから、軽くめまいしそうになるものまで、バリエーション豊かに取りそろえてみました。中でも『52Anthem』『GeoBlocks』の2本は、7月のRucKyGAMESを代表する秀作。原稿執筆時点、なんと！『GeoBlocks』は（ゲームに限らず全ジャンルの）無料アプリランキング第4位に！　しかも、一個上が『ドラゴンクエストモンスターバトルロード』のプロモーションアプリ！　一体なにが!?（倉西）

Universal　ぬ（らいと）

●RucKyGAMES　●無料



短文や単語の中にある、ひらがなの線で囲まれた丸い部分の数を当てるゲームの体験版。例を挙げれば「ぬめぬめ」は10。ユニバーサルアプリなので、iPhone／iPad、どちらでもプレイできる。プレイしてみるとわかるのだが、意外と数え落とす文字があったりする。

もみあげにかんするもんだいがおおめです（10）

ケータイ　押忍! 不良伝説

●パクレゼルヴ、テラネッツ　●無料

「不良」をテーマにしたSNSサービスで、特攻服や木刀でキャラクターをカスタマイズして喧嘩ができたり、単車やデコ車を乗り回せたりと、不良ならではの要素が満載。架空の不良生活を体験できる、非常にユニークなライフSLGとしても楽しめる。［押忍！ 不良伝説で配信／i、E、Y対応］



不良（ワル）専門SNS!? 喧嘩上等の不良生活体験SLG

ケータイ　ソーサリーサーガ

●ソネットエンタテインメント　●無料

誰もが魔法を使える世界を舞台に、自分だけのキャラクターで自由な冒険を楽しめるMMORPG。エクメネと呼ばれるテント型の自宅で露店を開いたり、友達を招待したりできるのが特徴。7～8月にかけては期間限定の特殊なイベントが多数行われる予定。［ソーサリーサーガで配信／i対応］



MMORPGデビューのチャンス！ 夏休みはイベントが目白押し!!

iPhone/iPod touch　ののののののの ～ちょっと,ゲシュタルト崩壊～

●RucKyGAMES　●無料



画面に表示された文字の中から、逆を向いているものを探し出すゲームの体験版。同じようなものだろうと思っても、たとえば「の」でばかりプレイしていると「ぬ」では見つけられなかったりするから不思議。さらに倉西の母／康子（66歳）は普通にプレイできてしまったのが、もっと不思議。

編集者は得意かもしれません、このゲーム……どうだろう

ケータイ　サカつくG

●セガ　●無料



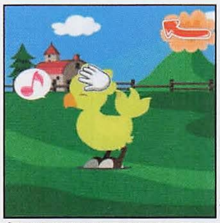
サッカークラブ運営SLGの金字塔が、気軽に遊べるソーシャルゲームとなって登場！ 世界大会優勝を狙うモードのほか、リーグ戦形式で行われるユーザー同士の対戦も熱い！ ［GREEで配信／i、E、Y対応］

『サカつく』初心者も安心！ ヘルプ機能が大充実!!

ケータイ　チョコボとクリスタルの塔

●スクウェア・エニックス　●無料

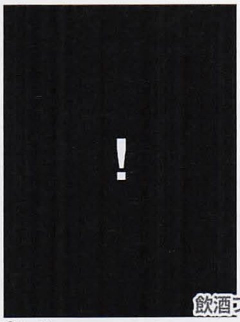
『FF』でおなじみのチョコボのブリーダーとなって、チョコボにさまざまな塔を冒険させてお宝を集めるRPG。牧場ではエサをあげたり、お風呂に入れたりと、チョコボのお世話ができる。ほかのユーザーと協力することや、メッセージを送って交流を深めることも可能。［GREEで配信／i、E、Y対応］



育てて遊んで大冒険！ チョコボを育てるRPG!!

Universal　!

●RucKyGAMES　●無料



画面上の「WAIT」が、「!」に変わった瞬間にタップする反射神経ゲーム。ユニバーサルアプリなので、iPhone、iPad、両方で楽しむことができる。おすすめは、ある程度、アルコールが入った酒席でプレイすること。さまざまな妨害が可能なので、もり上がる。

20歳以上であれば、飲酒プレイが一番のおすすめ

ケータイ　サッカーマニア2

●イトクロ　●無料

世界の強豪クラブと戦い、世界一のサーカークラブを目指す育成ゲーム。練習や試合で選手を強化するほか、友達が鍛えた選手をチームに入れることもできる。これから遊び始める本誌の読者のために、限定アイテムがもらえるキャンペーンを実施中（※2）。［モバゲータウンで配信／i、E、Y対応］



世界一のクラブを目指す! サッカー選手育成ゲーム!!

ケータイ　ドラゴンハンターズ

●394　●無料

ドラゴンとの戦いをテーマとしたオンラインRPG。さまざまなクエストや自由なキャラクター育成を楽しめるのはもちろん、最大の特徴となるのが、数日に一度、プレイヤーの砦を襲ってくるドラゴンとの戦い。マイミク達と力を合わせた総力戦が展開する。［mixiモバイルで配信／i、E、Y対応］



キャラデザは松下進氏！ ドラゴン戦が熱いRPG

iPhone/iPod touch　52Anthem

●RucKyGAMES　●無料



RucKyGAMES最新作。2本同時にリリースされた無料アプリの1本。5～7枚の手札から、同じマークのカード、もしくは同じ数字のカードを場に出していき、最終的にすべてのカードを出せればクリア。リクツは簡単なのだが、やってみると……その……憎いくらいにクリアできませんorz

5枚モードって、これ、クリアできるんだろうか……

ケータイ　JOLLY ROGER -太陽と風の海賊島-

●Razest　●無料

海賊団の親分となり、ほかの海賊団と戦ったり、ケータイの位置情報を利用したお宝探しをしたりして、拠点である海賊島を発展させていくオンラインゲーム。ほかのプレイヤーとの対戦はもちろん、友達の海賊島を訪問する協力プレイも楽しめる。［ゲムトモで配信／i、E、Y対応］



自分だけの海賊団を旗揚げ！ お宝集めや島の発展が熱い!!

ケータイ　農園ホッコリーナ

●ディー・エヌ・エー、ウノウ　●無料

農園で植物栽培や畜産を行う育成ゲーム。植物などは実時間で数時間～数日くらいで成長していき、数時間おきに水やりなどのお世話が必要。ほかの人の農園のお世話をしたり、収穫量を増やしたりと、コミュニケーション要素も充実している。［モバゲータウンで配信／i、E、Y対応］



のんびりマイベースで遊べるほのぼの系農園ゲーム

※2：本キャンペーンは『サッカーマニア2』に入会済みのユーザーを対象とするもので、このページに掲載した左側のQRコードから「キャンペーン用特設ページ」にアクセスすることでアイテムを入手できます。未入会の方は、右側のQRコードからアクセスして、モバゲータウン、および『サッカーマニア2』への入会を終えてから、あらためて左側のQRコードにアクセスすれば、アイテムを入手できます。■実施期間：2010年7月29日（木）00:00開始～8月19日（木）24：00終了予定 ■キャンペーン用アイテム内容：限定ユニフォーム「ブルーサンダー」、練習スタミナ回復ドリンク強

ケータイ担当の今月のイチオシゲーム

ワールドカップ熱の影響もありますが、ここのところサッカーゲームにハマることが多いですね。今回紹介している『サカつくG』（P.247）、『サッカーマニア2』（P.247）はどちらも無料で、サッカーチームを強くしていく楽しさが味わえる良作です。本格的なSLGというよりは、練習によって経験値を稼いでチームを強くしていくRPGに近いゲーム性ですけど、それはそれでお手軽に遊べて楽しいんですよね。最初はサクサク進むので、お気軽にどうぞ。（そみん）

ケータイ MAO

●メイジス ●無料

最大8人パーティを組める、ブラウザタイプのオンラインRPG。豊富な職業やクエストが用意されており、自由度が高い冒険を楽しめる。リアルタイムで自由に文字を入力できる便利なチャット機能があり、戦闘中でもスムーズに協力プレイができるのも特徴。[MAOで配信／i、E、Y対応]



土・日・祝日は経験値アップ！ 忙しくても安心のオンラインRPG

ケータイ リッジレーサー for G

●バンダイナムコゲームス ●無料

人気RCG『リッジレーサー』が、車のチューニングの楽しさをクローズアップした育成ゲームとなって登場。マシンスペックは車体やエンジン、サスペンションなどのセッティングで変化していき、レースシーンはオート、もしくはルーレット形式で展開していく。[GREEで配信／i、E、Y対応]



チューニングがカギとなるケータイ版『リッジ』

Xbox 360 Xbox LIVE アーケード フィーディングフレンジー

●Oberon Media ●400マイクロソフトポイント

海に生きる一匹の魚となって、自分より小さい魚を食べながら、どんどんと大きくなって自然界を勝ち抜いていくACT。連続して食べていくと、チェインボーナスで高得点となる。食物連鎖を生き抜き、大きく成長せよ！



大きくなった途端これまでの敵が食べ物に！

※権利表記は欄外参照

ケータイ モルドリア峠の坑道

●オープンドア ●無料

新人魔法使いのジークが一人前の魔法使いになることを目指して、魔物が巣食う「モルドリア峠の坑道」に挑む横スクロール型のACT。レベルアップや魔法の習得といったRPGのような成長要素もあり、じっくりと遊びたい人にもオススメ。[大集合NEO、無料ゲーム大集合で配信／i対応]

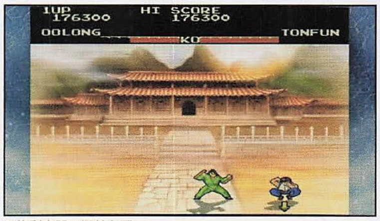


多彩な魔法を駆使して坑道の魔物を退治せよ！

Xbox 360 Xbox LIVE アーケード イー・アル・カンフー

●KONAMI ●400マイクロソフトポイント

5ステージしかないファミコン版ではなく、10ステージあるアーケード版の移植作で、敵キャラクターとしてファミコン版にはいない扇使いが登場。レバーの方向入力と2つのボタンという簡単操作で、多彩な技を出せる。



全10ステージを勝ち抜いて最強の男を目指せ！

※権利表記は欄外参照

Xbox 360 Xbox LIVE アーケード ベアナックルII 死闘への鎮魂歌

●セガ ●400マイクロソフトポイント

キャラクターごとに異なる攻撃手段で戦える横スクロールACT。前作よりも使用できる技が増えて、より爽快感が増している。ゲーム中の音楽のほとんどを、古代祐三氏が手がけているのも見逃せない点だ。



シンジケートを相手に4人のキャラクターが暴れ回る

※権利表記は欄外参照

ケータイ モンプラ

●グリー ●無料

かわいいモンスターを育てて戦うRPGで、ほかのプレイヤーとの対戦のほか、世界中を冒険するメインストーリーも楽しめる。倒したモンスターを仲間にすることができるので、図鑑のコンプリートや自分だけの最強チームを作り上げる楽しみも味わえる。[GREEで配信／i、E、Y対応]

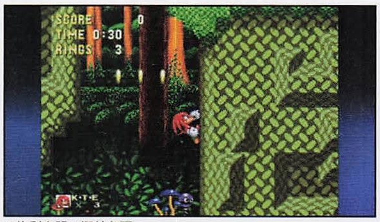


3対3のモンスターバトル！ 気軽に遊べる大作RPG!!

Xbox 360 Xbox LIVE アーケード ソニック&ナックルズ

●セガ ●400マイクロソフトポイント

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズの4作目。ソニックとナックルズのどちらかを選んでプレイできる。ナックルズはジャンプ中の滑空、および壁登りができるのが特徴。より多彩になったステージを楽しもう。



ソニックでは行けないところもナックルズなら行ける

※権利表記は欄外参照

Xbox 360 Xbox LIVE アーケード Marble Blast Ultra

●Garage Games ●400マイクロソフトポイント

ボーリングの玉のようなマーブルとなって、ステージ内を転がりまくる3DアクションPZG。ステージに散らばる宝石を集めて、ゴールへと向かおう。マーブルを転がす際のスピード感は、なんともいえない快感がある。



不思議な空間のなかをマーブルが転がる！

ケータイ 悠久の騎士団ONLINE

●ゲームズアリーナ ●無料

魔の島リュシオンでの冒険が描かれるオンラインRPG。プレイヤーは騎士団の一員となり、ほかのプレイヤーと一緒に「不死の王」を倒すべく戦うことになる。プレイに役立つアイテムがもらえる、本誌読者に向けたキャンペーンが実施中（P.249の※3）。[悠久の騎士団ONLINEで配信／i対応]

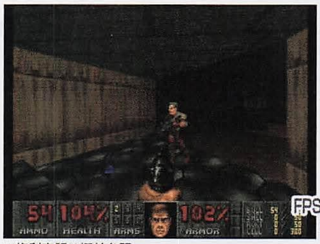


今からでも遅くない！ お得なキャンペーン中!!

Xbox 360 Xbox LIVE アーケード DOOM

●Activision ●400マイクロソフトポイント

FPS黎明期を代表する名作を完全移植！ ただ武器を撃って戦うだけでなく、スイッチを操作して隠された部屋を見つけたり、アイテムを探したりするといった、仕掛けを解いて進むAVG要素も多く含まれている。最大4人で遊べるオンライン対戦にも対応している。



FPSという名を広めた名作を今感じよう

※権利表記は欄外参照

PSP PSN INFLUENCE

●SCE ●¥800（税込）

プレイヤーは主人公が持つインフルエンス（影響力）という特殊な能力を使って、ステージに現れるキューブを消していく。セル（円盤）がつながってできたステージを移動しながら、キューブを消していこう。



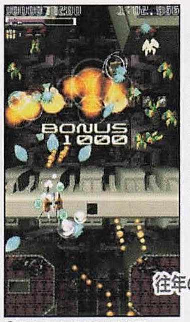
影響力を高めてキューブも一気に消そう

Xbox 360担当の今月のイチオシゲーム

『イーアルカンフー』は僕が幼少期で一番燃えたゲームであるといっても過言ではありません。それもファミコンで出たバージョンではなくアーケード版。毎日、近所の駄菓子屋に行ってプレイしていました。何度やっても勝てないのが、10人目に待ち受けるトンファー使いの「TONFUN」。23年越しに再びチャレンジしてみましたが、やっぱり勝てない。それまでの敵と比べて素早くて、明らかに連続で攻撃してくるんですよ。こいつに勝つ方法を教えてください……。(megane)

PSP PSN スターソルジャー

●ハドソン ●¥800（税込）



名作STG『スターソルジャー』がPSPで帰ってきた！ PSPを縦に持った縦画面でのプレイに対応しているほか、ショットのオート連射機能が搭載されており、とても遊びやすくなっている。ゲームモードは全10ステージのノーマルモードのほか、2分間or5分間でスコアを競う、「キャラバン」を再現したモードも用意されている。

往年の名作STGがこんなにキレイに！ 広大な戦場で弾を避けて撃て！

Wii Wiiウェア くまなげ パズル編 ～ピイナの好きな赤いキャンディ～

●スクウェア・エニックス ●1000Wiiポイント

奇妙な洋館に迷い込んだ主人公を迎えてくれたのは、紙のくま!? 絵本から飛び出した"紙のくま"をステージに投げ込んでいき、ギミックを作動させながら赤いキャンディを手に入れよう。



くまを投げてキャンディをゲット シュールな世界が広がる

Wii Wiiウェア ロックマン10 宇宙からの脅威!!

●カプコン ●1000Wiiポイント

激ムズだが癖になるおもしろさの『ロックマン』シリーズ最新作。昔懐かしのドット絵で表現された本作は、初心者にも優しい「イージーモード」をシリーズで初めて採用しているのが特徴。各ステージの最後に待つボスを倒すと入手できる特殊武器をうまく使えば、ゲームを有利に進められる。



ステージボスを倒して特殊武器をゲットせよ！

PS3 PSP ゲームアーカイブス デュープリズム

●スクウェア・エニックス ●¥600（税込）

かつてPSで発売されたA・RPG。ルウとミントという性格が違う2人の主人公を選んで遊べることで、2つの異なるストーリーを楽しめるような作りになっている。イベントシーンはあえてムービーではなく、ゲーム中のモデルで表現。巧みな演出と凝ったカメラワークが秀逸で、PS版発売当時に話題を呼んだ。



2人の主人公の冒険が交差する

Wii Wiiウェア くまなげ バトル編 ～キイナの嫌いな青いホウセキ～

●スクウェア・エニックス ●1000Wiiポイント

『くまなげ パズル編』と対となる本作は、迫り来る敵から青い宝石を守るのが目的となる。パズル編と同様に"紙のくま"をステージに投げ込んでいき、次々と出現する敵を効率よく倒していこう。



パズル編とは変わって白熱した雰囲気のバトル編

PC トラビアン

●Travian Games ●無料

自分の村や街を大きくしていき、最終的には大都市になるのを目指していくブラウザタイプのSLG。建物を増やすための資源を集めながら、拠点の領域を広げていくことになる。拠点が広がっていくと侵略者が来るので、兵士を雇って資源を守りつつ撃退しよう。



チュートリアルが親切でやることがわかりやすい

PS3 PSP ゲームアーカイブス 怒首領蜂

●ハムスター ●¥600（税込）



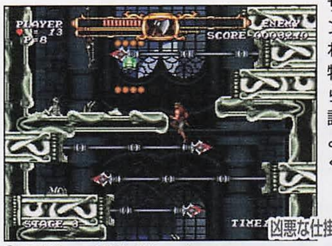
現在の弾幕STGの礎となったともいえる、ケイブが手がけた不朽の名作がゲームアーカイブスで配信開始。攻撃力は高いが攻撃範囲が狭い「A-TYPE」、逆に攻撃力は低めだが広範囲に攻撃できる「B-TYPE」と、おなじみのシステムはこの作品ですでに確立されていた。画面を埋め尽くす弾を避ける快感は、10年以上経っても健在！

弾幕STGの原点をいま体験！ 敵弾を避けつつ、敵を撃て!!

Wii Wiiウェア ドラキュラ伝説 Rebirth

●KONAMI ●1000Wiiポイント

GBで1989年に発売された『ドラキュラ伝説』がWiiウェアでリメイク！ 『Rebirth』シリーズらしく、オリジナル版をそのまま移植したわけではなく、ステージデザインやバランスが調整されているのが特徴だ。これらのバランス調整により、より遊びやすくなっている。



悪魔城のなかは凶悪な仕掛けでいっぱい！

PC ドラゴンクルセイドII

●Vector ●無料

ファンタジー世界を舞台とした、ブラウザタイプのS・RPG。英雄を雇って自分の拠点となる城と城下町を築きつつ、侵攻＆防衛を行って自国を繁栄させていこう。今作ではペットの育成が可能になったほか、ほかのプレイヤーとギルドを組むこともできるようになった。



英雄とともに歴史を歩んでいこう！

PS3 PSP ゲームアーカイブス ニュートピア

●ハドソン ●¥600（税込）

地上や海など、4つのエリアに散らばったメダリオンを集めて、悪魔ララフェルにさらわれた姫を救い出すのが目的となるPCエンジン初期の名作A・RPG。エリア内にある迷宮での謎解きやボスとのバトルなど、数々の試練が待ち受ける。ほどよい難易度が嬉しい。



迷宮の最後にはボスが待つ 剣と魔法を駆使して戦え

Wii Wiiウェア 光と闇の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

●スクウェア・エニックス ●1000Wiiポイント

魔王の娘・ミラが世界征服に乗り出した！ 本作は"世界征服の塔"に攻め込んでくる冒険者達に対して、モンスターや罠を配置しながら撃退していくRTS。配置のタイミングなどの戦略が重要となる。



さまざまな罠やモンスターで迫り来る冒険者を撃退！

PC ブラウザ三国志

●AQインタラクティブ ●無料

乱世を生きる君主として大陸の統一を目指す、ブラウザタイプのSLG。自分の手足となって働く武将はカードで表され、それらを集める楽しみもある。ほかのプレイヤーと同じ世界で遊ぶことになるので、ときには同盟を組むなど、協力プレイを楽しむこともできる。



三国志の有名武将がカードでもらえる

PCゲーム担当の今月のイチオシゲーム

今回紹介した3つのPCゲームは、Webブラウザがあればどこでもできる、いわゆる「ブラウザゲーム」と呼ばれているもの。1つ1つの行動にリアルの時間がかかるため、まとまった時間でガッツリやるよりも、1日数分、もしくは1回数分というようにこまめにプレイするのがいい付き合い方といえます。とはいえ、その時間が待てない方のために、待ち時間を短縮するアイテムが課金アイテムとして用意されています。プレイ自体は無料ですので、課金はほどほどに。(megane)

※3：本キャンペーンは『悠久の騎士団ONLINE』に新規入会するユーザーを対象とするもので、P.248に掲載したQRコードから「キャンペーン用特設ページ」にアクセスし、そこで入会したユーザーのみが対象となります。特設ページ以外から入会した場合はキャンペーン対象外となります。キャンペーン用アイテムは、ゲームプレイ後に「転送ボックス」を選択することで、職業ごとのアイテムを入手できます。■実施期間:2010年7月29日（木）16:00開始～8月19日（木）16:00終了予定 ■キャンペーン用アイテム内容：電撃ルーキー戦士セット[ルーキーソード、ルーキーガード、眼帯、極楽の石（獲得経験値上昇アイテム）×3、傷薬]、電撃ルーキー魔導士セット[ルーキースタッフ、ルーキーローブ、ウィザードハット、極楽の石×3、傷薬]、電撃ルーキー僧侶セット[ルーキーロッド、ルーキーローブ、月桂冠、極楽の石×3、傷薬]、電撃ルーキー盗賊セット[ルーキーナイフ、ルーキーガード、ゴーグル、極楽の石×3、傷薬]



先日大型バージョンアップされたばかりの『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ アルティメットバージョン』の新システム、新カードなどの最新情報をお届け！

ARCADEを愛する者



キムチ
『LoV』とキムチが大好き。先日はタイトーステーションオリジナルのデッキケースをもらうために、1日ぶっ通しでプレイ。なんとか1個ゲットしました！



LORD of VERMILION Ⅱ ロード オブ ヴァーミリオンⅡ ULTIMATE Ver.

多彩な要素を追加し『LoVⅡ』の新たな歴史がここに始まる！

アクション要素の高いバトルシステムと、多彩なコラボレーションカードなどで人気を集める『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』。その最新バージョンアップとなる『アルティメット』に注目！ 気になるシステム、そして新カードの最新情報を紹介していく。

『LoVⅡ』となってから2度目の大型バージョンアップとなる『アルティメット』の詳細をお届け。究極の戦いを見逃すな！

新章突入!!

▶新たな使い魔の登場により、これまでとはひと味異なる戦術が生まれるのは確実！ 新世代の戦術で勝利をつかみとれ!!



ロード オブ ヴァーミリオンⅡ アルティメットバージョン

- スクウェア・エニックス ●稼働中 ●A・RPG
- 操作方法：トレーディングカード＋専用コンパネ
- プレイ料金：店舗により料金は異なります

全国のロード達よ究極の試練に挑め！



聖剣伝説2

人気RPG 『聖剣伝説2』とのコラボレーションが実現！ コラボしたキャラは、伝説の白き竜として、主人公たちをその背に乗せて大空を駆けたフラミー。特殊技は、範囲内の味方1体と自身の攻撃力が一定時間アップする「風の太鼓」。敵ゲート封印中はその効果がさらにアップする。

コラボレーション COLLABORATION

これまでもさまざまなゲームやコミック作品とのコラボを果たしてきた本作。最新コラボはこれだ！

ファイナルファンタジーⅥ

世界的RPG 『FF』からは『Ⅵ』の敵キャラ、ケフカが参戦。イラストが天野喜孝氏の原画という点も見逃せない。

▶特殊技は範囲内の敵すべてに炎属性の大ダメージを与える、「ハイパードライブ」だ。





ヴァルキリープロファイル

1度コラボしている『ヴァルキリープロファイル』が復活。人気のレナスをはじめフレイなど、おなじみの顔ぶれも！





◀レナスの特殊技は、敵1体に撃属性の大ダメージを与える、「ニーベルン・ヴァレスティ」。

ロマンシング・サガ3

『ロマンシング・サガ3』の敵キャラ「四魔貴族」が全員使い魔に！ 以前に使い魔となった「七英雄」と同様、戦術の要となり得るか!?



▶ビューネイの特殊技は、死滅するとアルカナストーンゲージを減らすという追加効果を持つ。





そのほかのコラボカード

上で紹介している以外にも、コラボカードは多数追加されている。『聖剣伝説2』からは、プレイヤーキャラの1人ポポイが、『ヴァルキリープロファイル』からは、レナス以外にもフレイ、レザード・ヴァレス、ブラムスが復活参戦している。さらに、『ロマンシング・サガ3』では、残りの四魔貴族、魔戦士公アラケス、魔海侯フォルネウスもしっかり登場！ どちらも、強力な攻撃スキルを持つ使い魔になっている。

システム SYSTEM

『アルティメット』になり、システムにも新たな要素を追加！　なかでも注目の3つを紹介していこう。

チャレンジクエストモード

シングルプレイの新たな楽しみに

対戦モードだけでなく、シングルプレイにも新たな魅力を追加！　その「チャレンジクエストモード」は、特定の条件下で戦うという、ミッションクリア型の新モードだ。条件のなかには、コスト制限や種族固定、アルティメットスペル禁止など、一筋縄ではいかないものも多く用意されている。また、もう1つの特徴として、クリア報酬が固定されているので、特定の武具を狙うといった遊び方も可能だ。



▶アルカナストーンゲージではなく、制限時間内に一定数の敵を倒すことが目的となるステージもある。



◀ストーリーモードに対応した、100種類以上のステージを用意。熟練者でも苦戦必至の難関ステージが待つ！

多彩な条件の下で戦え

新フィールドスキル

2つのフィールドスキルを追加!!

「ゲート」や「サーチ」など、フィールド全体に影響を与えるフィールドスキルに新たなスキルを追加！　新スキル「パワー」と「ガード」は、これまでのスキルと異なり、使い魔自身に影響を与えるものとなっているのが特徴だ。どちらも、使い魔自身を強化する役立つスキルに！



▶新使い魔、アジ・ダハーカは「パワー」を持つ。基本攻撃力は35と低めだが、スキルの効果で化ける可能性も！

◆新フィールドスキルの効果

パワー	ガード
自軍の総アルカナストーンゲージ残量に応じて、スキルを所持する使い魔の攻撃力が上がる。	このスキルを持つ使い魔は、弱点属性（被クリティカル）を無属性にできる。

アルティメットスペル

すべての効果を変更

プレイヤーキャラが使用できる強力なスキル「アルティメットスペル」。『アルティメット』では、その効果がすべて変更されている。これまで戦術のカギを握ることも多かった要素だけに、効果の変更によって新たな戦い方が生まれてくることは間違いなさそう。新世代の戦術を作り出せ！



◀わずかな変化しかないものから、大きく効果の変わったものまでさまざま。詳しい内容は、発売中の電撃アーケードゲームVol.19で解説しているので参考に！

Arcade Column

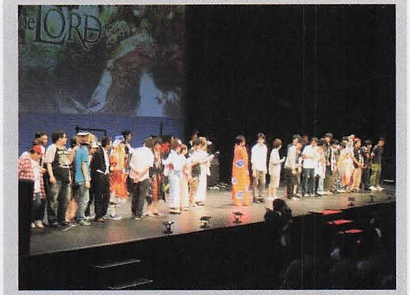
アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第11回

3度目の公式全国大会が決着！

去る7月10日、『LoVⅡ』公式全国大会「OVER the LORD～第3章 開かれし創世のトビラ～決勝大会」が開催されました。熱気ムンムンのなか、さすが全国を勝ち上がってきたという感じの、思わずうなってしまうハイレベルなバトルが展開。優勝は、2回戦で前回覇者のADL氏に勝利した東京Bエリア2位のD.C.氏！　全国の『LoVⅡ』ユーザーの頂点に立ったD.C.氏には、優勝旗と特別称号「双焔の王」が贈られていました。う～ん、いつか自分もこんな称号を受け取りたいものです！

さて、この大会では勝負に参加していないユーザーにも熱い情報が公開されたのもうれしいところ。今回このページで紹介している使い魔に加え、ウィッチ、アフロディーテ、リリス、わだつみ、ヴァンパイアロードの復活使い魔を発表！　すでに公開されているロキやヘル同様、前回を意識した新たな特殊技が用意されているとか。しかも、すべて絵師は前回と同じということなので、どんなアレンジが加えられるのか楽しみなところです。特別称号は無理でも、これら使い魔はガリガリプレイしてゲットしたいです！　（キムチ）



▲梅雨のじめじめした気候を吹き飛ばす熱い対戦が繰り広げられました。いつか、こんな戦いを繰り広げたいもんですが、修行する時間がないのが困りモノ……。

新カード NEW CARD

人気イラストレーターとのコラボも魅力の1つ。そのなかから、いくつかをピックアップ！



魔種 妲己

*ill:*萩原一至

傾国の美女として知られる悪女・妲己が『LoVⅡ』に参戦。特殊技は、範囲内の味方1体の攻撃間隔を一定時間、短くできる「覚醒の宴」。さらにこの特殊技は、マップ中央より奥になればなるほど、その効果がアップするという付加効果も！



人獣 一丈青扈三娘

*ill:*幡池裕行

中国四大奇書の1つ「水滸伝」に登場する女性剣士も参戦！　特殊技「日月双刀」は、範囲内の敵すべてに撃属性のダメージを与え、さらに相手は攻撃力が一定時間ダウンするというもの。



海種 沙悟浄

*ill:*原田たけひと

人気ゲーム『魔界戦記ディスガイア』シリーズなどでおなじみの、原田たけひと氏が描く新使い魔。60という高めの防御力が目を見張るところだが、特殊技の効果はいかに!?



海種 乙姫

*ill:*凪良

アーケードゲーム『悠久の車輪』でもイラストを提供する凪良氏が『LoVⅡ』にも参加！　童話でおなじみの竜宮城の女王を美麗に描いている。コスト1の4速なので組み込みやすそう。



不死 キュベレー

*ill:*RedJuice

「ルー＝ガルー 忌避すべき狼」のイラストなどで知られるRedJuice氏とコラボ！　攻撃力・防御力ともに安定し、スキルも豊富な使い魔だが、2速という点がネックになるか!?

SPカードを手に入れよう！

通常排出されるカード以外にも、さまざまなプロモカードが存在する本作。そんな魅惑のプロモカードに匹敵するSPカードのプレゼントが、『LoVⅡ』とスクエニメンバーズサイトとの連動で開始されている。カードプレゼントは、ゲームのプレイやサイト内でのアバターや商品購入によってためられるピローポイントで応募可能。第1弾のSPカードは募集が終了しているが、第2弾の募集もまもなくスタート！　SPカードは今後続々と追加されていく予定だ。

『アイマス2』『テイルズ オブ』『イナズマイレブン』の三つどもえ

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング＋α

ACCESS RANKING

http://news.dengeki.com/

『アイドルマスター2』と『テイルズ オブ』シリーズに関する記事が上位を独占し、人気を見せつけた。『イナズマイレブン』関連の記事も6本ランクインしている。

集計期間
6月3日～7月6日

6～7月のニュースランキング 1位～30位

1 長谷さんからバトンタッチ――『アイマス2』雪歩役・浅倉さん最速インタビュー!! 7月5日
『アイドルマスター2』に登場する萩原雪歩のCVが、長谷優里奈さんから浅倉杏美さんに変更。この件について、本作のディレクターと浅倉さんに直撃インタビュー！

2 『テイルズ オブ ファンタジア なりダンX』に『グレイセス』『アイマス』が参戦! 6月25日
『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX（クロス）』では、『テイルズ オブ グレイセス』や『アイドルマスター』のキャラになりきることができる！

3 新たな雪歩役は浅倉杏美さん――『アイドルマスター』ライブで声優交代を発表 7月4日
幕張イベントホールで行われた『アイドルマスター』のイベントに、萩原雪歩の新しいCVである浅倉杏美さんが登場。交代の挨拶や歌った曲などについてレポート。

4 夏に新情報の発表を予告!? "テイルズ オブ フェスティバル 2010"レポート 6月6日
パシフィコ横浜で行われたイベントの模様をレポート。声優陣によるスキット（朗読劇）、トーク、ライブ、新作ゲーム紹介、キャラクター人気ランキング発表が行われた。

5 参戦するモビルスーツ18機体を一挙公開!『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』 6月26日
今秋稼動予定のアーケード用ACT『機動戦士ガンダムEXTREME VS.』の新情報を公開。ガンダム、シャア専用ゲルググなど18機のモビルスーツが明らかになった。

6 『トトリのアトリエ』登場キャラクターを岡村ディレクターが愛を込めて解説! 6月25日
『トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～』に登場するキャラクターを、岡本ディレクターのコメントを交えながら紹介。主要キャラクターの設定画も公開された。

7 今度の敵は未来から!?『イナズマイレブン』感謝祭で映画版・Wii版・第4弾を発表 6月27日
東京国際フォーラムで行われたイベントの中で、12月23日に『イナズマイレブン』の映画が公開されることが発表！ またWii版や第4弾の制作もアナウンスされた。

8 新必殺技で激戦を乗り越えろ! 新規アニメも公開された『イナズマイレブン3』 6月19日
『イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク／ボンバー』の新情報が公開。キャラクターの新必殺技、新規アニメーションの画像、新システムの内容が見られる。

9 ヒロインと愛をはぐくむか、支配するか――世代を重ねるRPG『アガレスト戦記2』 6月18日
今秋発売予定のPS3用ソフト『アガレスト戦記2』のイベントグラフィック、キャラクターイラスト、ソウルブリードシステムなどの内容が明らかになった。

10 透け透けの謎が明らかに!?『トトリのアトリエ』読者参加インタビュー後編 6月18日
以前、読者から募集した「なぜトトリのスカートは透けているのか」「なぜペーパーウェイトを同梱することになったのか」などの質問に対して、岡本ディレクターが回答。

11 世界大会に登場する強豪チームとは!? 来週発売の『イナズマイレブン3』最新情報 6月26日

12 『イナズマイレブン』フットボールフロンティアで優勝したリクさんにインタビュー! 6月5日

13 透明なスカートに目が、目が!! 電撃PS『トトリのアトリエ』記事アーカイブ第1弾 6月1日

14 セガの本気を見た!『初音ミク -Project DIVA-ドリーミーシアター』プレイレポ 6月24日

15 衝撃の世界大会が幕を開ける! 新たな展開を迎える『イナズマイレブン3』を紹介 6月12日

16 [月刊ラブプラス出張版] 発売が迫ったDS『ラブプラス+』の新要素などを紹介! 6月16日

17 『WHITE ALBUM』がいよいよ今月発売! 店舗特典やイベントシーンなどをお届け 6月12日

18 好きな原作から第1話を始めよう!『Another Century's Episode:R』第4報 6月25日

19 ライブに声優トーク、キャラ登場と大盛り上がりな"イナズマイレブン3 感謝祭" 6月28日

20 3DSの他『カービィ』や『ドンキー』の新作なども! 任天堂カンファレンスをレポ!! 6月16日

21 スイッチや端子部分はどうなってるの? 気になる3DSの本体を徹底チェック!! 6月16日

22 ツタージャなど新ポケモン公開!『ポケモンブラック・ホワイト』新情報続々 5月15日

23 チラーミィなど新ポケモンが公開!『ポケモンブラック・ホワイト』通信要素の情報も 6月18日

24 主人公は次期魔王! どきどきワクワク生徒会AVG『クル☆くる』PSP版を紹介!! 6月8日

25 このかわいさなら世界もイケる!?『トトリのアトリエ』読者参加インタビュー前編 6月17日

26 その強さ、圧倒的――ポケモンWCS2010 日本代表決定大会でスイクンが大活躍 6月24日

27 『アイドルマスター2』はXbox 360専用で来春発売! 最新のPVをいち早く配信!! 7月3日

28 引き継ぎ要素も明らかに!『初音ミク -Project DIVA-2nd』店頭体験会をレポ!! 6月5日

29 『ACE6』アイマス機を手もとに! ハセガワが春香ラプターなど多数の機体を発表 9月11日

30 テンション上げて放て無限拳! 無限交差拳!『Another Century's Episode:R』 6月11日

ニュースの裏側を大公開!!

DOL フラッシュバック

出席者

アクティ 『アイマス』コーナーを担当したりニュースを担当したり。5周年ライブが終わってすっかり気が抜けたらしい。

kbj 対戦アクションコーナーの企画記事のため、最近は縦横無尽にメーカーを回りまくる日々。格闘ゲームばんざい！

●CV交代のサプライズでアクセス殺到！

アクティ：まずは1位と3位に入った『アイドルマスター』のイベントから話しましょう。新作が出るということは以前に発表されていたこともあり、新作の正式発表そのものよりは、ゲーム中の動いているシーンが会場の大きなスクリーンで映し出されたことにより、ファンは盛り上がっていましたね。

kbj：イメージが変わっているキャラが何人かいたので、喜びととまどいが半々というファンもいたようです。

アクティ：また萩原雪歩のCVが長谷優里奈さんから浅倉杏美さんにバトンタッチされることがサプライズで発表されましたが、このときは大騒ぎでした。この件に関して、浅倉さんと『アイマス』シリーズのディレクターである石原さんにインタビューして、どの媒体よりも最速で掲載しました。ファンからは「この記事があってよかった」と言ってもらえましたね。個人的には、浅倉さんと長谷さんが一緒に並んでいる写真が掲載できて、本当によかったと思います。実は長谷さんにもインタビューをしていたのですが、よりメッセージが伝わりやすいように、あえてコメントという形で掲載したんですよ。この記事への反響はすごくて、アクセス数もケタ違いでした。

kbj：今後も『アイドルマスター』関連の情報は当然追いかけていきますよ。電撃オンラインの中にある、アイドルマスターの特設サイトも、より見やすくなるようにリニューアルしました。

●脅威の『イナズマイレブン』人気！

kbj：『イナズマイレブン』は、ゲームで女性ファンを増やし、アニメで子供のファンを増やしているのが強さの秘密でしょう。アクティさんは、7位にランクインしたイベントを取材したんですよね。

アクティ：イベントで紹介していたキャラクターとゲームの量のバランスがよかったですね。映画の発表があったし、プレゼントを配っていたこともあり、女性

電撃オンライン スタッフコメント
アクティです。いやー『アイドルマスター』 5周年ライブは楽しかったわー（←仕事しろ）。関連する記事のアクセス数がみな好調だったので、記事を書いた本人としては大満足です。なお『アイドルマスター2』の発表に伴い、電撃オンラインに設置しているシリーズ特集ページもガツンとリニューアルしました（http://dol.dengeki.com/sp/idolmaster/）。引き続き最新ニュースをお届けしていく予定ですのでご期待ください！

※右ページに続く。

News & Goods Information

コーナーの拡大により、紹介できるトピックスの数がアップ！グッズの最新情報からオトクなキャンペーンまで、電撃ゲームスがオススメする見逃せない情報が満載だ！

News 『龍が如く』シリーズ最新作はPS3! ドン・キホーテ新宿東口本店で発表会

セガは総合ディスカウントストア「ドン・キホーテ」で発表会を行ない、『龍が如く』シリーズの最新作をPS3で発売することを明らかにした。現場に登場したシリーズ総合監督の名越稔洋氏は、「主人公は桐生一馬の親友でもある“真島吾朗”です。『龍が如く 見参！』の時代劇とは違う方向で、すべてを思い切った形にしていきます。これまでの世界を壊しながら、新しい展開に近づいていくキッカケとなる第1弾というコンセプトで臨んでいくので、楽しみにしてください」と語った。

なおドン・キホーテで発表した理由を聞くと、「シリーズ初代からタイアップとして参加していただいたブランドだからです。新しい展開を始めるときに、ドン・キホーテからスタートするのは、すごく嬉しいです」とのことだ。





DATA 龍が如く新作(仮)
- セガ ●PS3
- 発売日、価格：未定

Live 『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』などの楽曲を演奏!

日本ファルコムのゲームの楽曲をアレンジしている「jdkバンド」のライブが、今年も開催される！ 第1部では『イースvs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』でキャストを務める神田朱未さん（エステル役）、三上枝織さん（アイシャ役）、近藤孝行さん（アガット役）、今野宏美さん（ティータ役）が登場。jdkバンドの生演奏曲をBGMに、生ボイスの実演バトルが行われる。第2部では『イースvs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』と『英雄伝説 零の軌跡』の楽曲や、ボーカルであるイカルス渡辺さんの新曲が発表される予定だ。また、当日は新作アルバム「jdkバンド2010夏（仮）」が先行発売されるので、ファンは要チェック！ なお、チケットはローソンチケットで現在絶賛発売中（第1部と第2部のそれぞれでチケットが必要なので注意）。



DATA ファルコムjdkバンド vs. えどっ娘天下大変!
- 日時：2010年8月21日（土）15時（第1部）／18時（第2部）
- 場所：リキッドルーム（JR恵比寿駅から徒歩3分）
- チケット料金：第1部…¥1,200（税込）、第2部…¥3,800（税込）
- http://www.falcom.co.jp/jdk/

News 追加キャラ「マコト＝ナナヤ」がダウンロードコンテンツで配信!

好評発売中のFTG『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』の新しいダウンロードコンテンツが8月5日に配信される。リス系亜人種の少女である「マコト＝ナナヤ」を使用でき、追加カラー全12色なども含まれる（価格はPS3版¥800（税込）、Xbox 360版が560MSP）。マコト＝ナナヤは派生の早い通常技が持ち味で、分身などで相手の懐に飛び込んだらラッシュで攻め続けよう。ディストーションドライブ「インパクト」は、ボタンを押してから離すまでのタイミングで威力やヒット効果が変化する。

DATA BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT 追加キャラクター
- アークシステムワークス
- 2010年8月5日配信
- PS3：¥800（税込）
- Xbox360：560MSP



News 100話の次に幻の101話が出現 タイトルは「呪われたゲーム機」

全国の小学生から支持を得ている怪談書籍「怪談レストラン」をゲーム化した、DS用怪談AVG『怪談レストラン 裏メニュー100選』。このゲームの隠し情報が判明した！ 収録されている100話を読み終わって100本のロウソクを吹き消すと、なんと幻の101話目が登場するのだ。タイトルは「呪われたゲーム機」で、プレイヤーしか知らない情報が出てくるという……。8月21日に公開される劇場版を見て、同ソフトもプレイすれば、この夏を涼しく過ごすことができるはず!?

DATA 怪談レストラン 裏メニュー100選
- バンダイナムコゲームス
- DS ●発売中
- 価格：¥4,242（税込）



News 熱海でカノジョと思い出作り! スタンプやARマーカーなどを設置

DS用コミュニケーションゲーム『ラブプラス+』にはカノジョと熱海旅行へ行くイベントがあるが、実際の熱海でも同ソフトに関連したキャンペーンを実施中。ゲーム中に登場する観光スポット6カ所にスタンプラリーが設置される（ラリーシートをもらうには、配布場所でカノジョを見せる必要がある）。また26カ所にARマーカーも設置（iPhoneアプリ『ラブプラスiM』、『ラブプラスiR』『ラブプラスiN』のいずれかで撮影するとカノジョが登場）。さらに熱海市商店街連盟加盟の店舗では、オリジナルデザインの手ぬぐいや温泉まんじゅうなどを販売。この夏休みは熱海へカノジョと思い出作りに出発だ！



DATA 熱海 ラブプラス+現象（まつり）キャンペーン
- 期間：2010年8月31日（火）まで
- 場所：JR熱海駅観光案内所ほか
- http://www.konami.jp/products/loveplus_plus/

News 「こち亀」の壁紙とスクリーンセーバーをダウンロードしてPCを飾っちゃおう!

人気漫画を題材としたDS用ソフト『こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国!負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦!』のHP（下記URL参照）では、現在壁紙とスクリーンセーバーを配布中。両方ともダウンロードして、PCを両さんのイラストで飾っちゃおう。ちなみにゲームは、海パン刑事の股間を隠しながら犯人に近づくなど、楽しい内容のミニゲームを多数収録している。

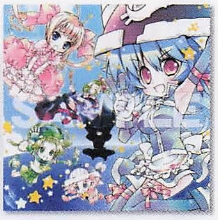


DATA こちら葛飾区亀有公園前派出所 勝てば天国!負ければ地獄! 両津流 一攫千金大作戦!
- バンダイナムコゲームス
- DS ●発売中
- 価格：¥5,040（税込）
- http://b.bngi-channel.jp/kochikame/

Goods ウェブ連載中の「らんらんコミック」がドラマCD化され夏コミで先行発売!

プレミアムアニメショップ「らしんばん」のウェブサイト（http://lashinbang.com/）で連載しているウェブコミック「らんらんコミック」がドラマCD化される。らんらん（CV：日笠陽子）が歌う主題歌「Miracle!」のほか、「教えて、るんるん先生！」などのミニコーナーも収録。夏コミ会場にて先行発売され、会場限定でらんらんとりんりんのスペシャルトークが聞けるボーナスディスクも付属される！

DATA らんらんコミック ドラマCD
- 発売日：2010年8月13日（金）
- 場所：東京ビッグサイト
※コミックマーケット78（夏コミ）企業西4階 653 らしんばんブース
- 価格：¥2,100（税込）



ファンも子供のファンも喜んでいました。ゲームの売れ行きは好調ですし、今後は大会もあるので、まだまだ追いかけていきます。「週刊イナイレ」というコーナーの作成も検討していますよ。

kbj：30位以内に、6本も記事が入った話題って、これまでなかったんじゃないかな。やっぱり映画版が発表されたことで7位の記事を見て、そのあと以前に配信された記事も見てくれたんだと思います。毎週『イナズマイレブン』の記事が見られて嬉しい、と言ってくれるファンも多いんですよ。

アクティ：12位にランクインしている、『イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ファイア／ブリザード』を使ったゲーム大会「フットボールフロンティア」で優勝した方へのインタビューもおもしろいですよ。大会のレポートという意味では、26位に『ポケモン』のゲームとカードゲームの日本一を決める公式大会「ポケモンワールドチャンピオンシップス2010」の記事が入っていますが、両方ともそのゲームを知らなくても楽しく読めます。

kbj：『イナズマイレブン』の記事のように優勝した人へ直接インタビューしたり、『ポケモン』の記事のように試合を追ったりと、さまざまなアプローチで興味を引くように工夫しています。12位のインタビュー記事は、優勝したのが女性だったということもあって、アクセス数が伸びたのかもしれません。

アクティ：記事を掲載したときは『イナズマイレブン3』の発売前だったので、ファンがゲームの話題を追い求めていた、という理由もあるのかも。

●『テイルズ オブ』は安定した人気

アクティ：2位には、安定した人気を誇る『テイルズ オブ』シリーズの話題が入っています。そういえば、ここにも『アイドルマスター』が絡んでいますよ。

kbj：『テイルズ オブ』シリーズの記事は、いつも何か掲載すると、一気にアクセス数が増えますね。

●『トトリ』の独自企画が反響

kbj：『トトリのアトリエ』の記事は6位、10位、13位、25位に入っていますが、電撃オンライン独自の企画をたくさん掲載しているので、それが読者に響いたのでしょう。読者参加インタビューでは、ディレクターの岡村さんに細かく突っ込んで聞いていますし、ゲームの発売直後というタイミングもよかったのではないかと。多くのファンはパンツ……じゃなくてスカートの謎について気にしていたみたいです（笑）。

アクティ：岡村さんにはとても丁寧に回答していただいているので、ぜひ隅々まで読んでほしいですね。

電撃オンライン スタッフコメント

電撃オンライン全体の話をすると、プラットフォーム別の詳細ページを正式にオープンしました。トップページやニュースページの上部にナビがありますので、そこからアクセスしてくださいね。現時点で、PS3/PSP/Wii/DS/Xbox 360/PCの6ページを用意しています。各機種の情報だけを素早く追いたいときは、便利なんじゃないかなーと。まだオープンしたばかりで改善の余地はあるはずなので、使っていて気になるところがありましたら電撃オンラインまでお知らせください！



『スーパーマリオギャラクシー2』が1位に輝く!

電撃ゲームスランキング

RANKING

集計期間 5月31日～6月27日

メーカー別では、30位以内に7タイトルずつランクインした任天堂とKONAMIの勢いが目立った。W杯の影響か、サッカー関連のゲームも引き続き売れている。

Market アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる ゲームソフト売り上げランキング

前号では2位だった『スーパーマリオギャラクシー2』が1位を奪取。2位の『ゼノブレイド』と合わせ、任天堂のワンツーフィニッシュとなった。

1 スーパーマリオギャラクシー2

Wii ■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■10.05.27

月間：27万9233本　累計：63万3673本



基本的な操作は前作と同じながら、ヨッシーに乗ることができたり、アイテム「ドリル」が使えたりといった新要素が加わった。

2 ゼノブレイド

Wii ■任天堂 ■RPG ■¥6,800 ■10.06.10

月間：10万6068本　累計：10万6068本



任天堂と『ゼノサーガ』で知られるモノリスソフトが手掛けるRPG。広大なフィールドを歩き回れる自由度の高さが魅力。

3 ラブプラス+

DS ■KONAMI ■ETC ■¥4,800 ■10.06.24

月間：10万3042本　累計：10万3042本



DSの中の彼女と楽しい毎日が過ごせるコミュニケーションゲームの進化版。数々のイベントなどが盛り込まれた進化版は10万本を突破！

4 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

DS ■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥5,490 ■10.04.28

月間：10万2057本　累計：122万2917本



Vol.9で初登場1位を記録し、Vol.10でも2号連続1位を獲得。3号目ではさすがに4位へと後退したが、販売数はまだまだ勢いがある。

5 グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ

PS3 ■Take Two Interactive Japan GK ■ACT ■¥6,090 ■10.06.10

月間：9万6211本　累計：9万6211本



『グランド・セフト・オートⅣ』と同じ世界・時間軸で展開する、2つの新しい物語。リバティーシティの未知の社会が垣間見られる。

順位	タイトル	データ	月間	累計	機種
6	モンスターハンター フロンティア オンライン	■カプコン ■ACT ■¥6,090 ■10.06.24	9万4551本	9万4551本	Xbox 360
7	フェアリーテイル ポータブルギルド	■KONAMI ■ACT ■¥5,250 ■10.06.03	7万6515本	7万6515本	PSP
8	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～	■ガスト ■RPG ■¥7,140 ■10.06.24	7万2725本	7万2725本	PS3
9	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥6,980 ■10.05.20	6万8340本	15万1584本	PS3
10	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	■KONAMI ■SLG ■¥5,250 ■10.06.24	5万8405本	5万8405本	DS
11	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥4,980 ■10.05.20	5万2672本	9万1242本	PSP
12	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29	5万2510本	72万6598本	PSP
13	トモダチコレクション	■任天堂 ■ETC ■¥3,800 ■09.06.18	5万1570本	313万415本	DS
14	ゴースト トリック	■カプコン ■AVG ■¥5,040 ■10.06.19	4万6084本	4万6084本	DS
15	New スーパーマリオブラザーズ Wii	■任天堂 ■ACT ■¥5,800 ■09.12.03	4万5742本	389万7014本	Wii
16	絵心教室DS	■任天堂 ■ETC ■¥2,800 ■10.06.19	4万4156本	4万4156本	DS
17	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	■セガ ■SLG ■¥5,500 ■10.05.27	4万2146本	9万3862本	DS
18	Wii Fit Plus	■任天堂 ■ETC ■¥2,000 ■09.10.01	4万293本	195万8414本	Wii
19	LOST PLANET 2 (ロスト プラネット 2)	■カプコン ■STG ■¥7,990 ■10.05.20	3万6420本	15万5208本	PS3
20	マリオカートWii	■任天堂 ■RCG ■¥5,800 ■08.04.10	3万3948本	277万3006本	Wii
21	モンスターハンターポータブル 2nd G 【PSP the Best】	■カプコン ■ACT ■¥2,100 ■09.12.24	2万9742本	35万6134本	PSP
22	ジャストコーズ2	■スクウェア・エニックス ■ACT ■¥7,980 ■10.06.10	2万9575本	2万9575本	PS3
23	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	■KONAMI ■SPG ■¥4,980 ■10.05.20	2万7326本	5万2516本	PS2
24	ロックマン ゼロ コレクション	■カプコン ■ACT ■¥4,190 ■10.06.10	2万5956本	2万5956本	DS
25	たまごっちのピチピチおみせっち	■バンダイナムコゲームス ■ETC ■¥5,040 ■10.06.17	2万4967本	2万4967本	DS
26	メダロットDS カブトバージョン	■ロケットカンパニー ■RPG ■¥5,040 ■10.05.27	2万3504本	5万5229本	DS
27	必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズPortable Vol.1 新世紀エヴァンゲリオン～魂の軌跡～	■ディースリー・パブリッシャー ■SLG ■¥6,090 ■10.06.03	2万2631本	2万2631本	PSP
28	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	■SCE ■AVG ■¥4,980 ■10.06.24	2万2322本	2万2322本	PSP
29	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	■アクアプラス ■AVG ■¥7,140 ■10.06.24	2万2232本	2万2232本	PS3
30	初音ミク -Project DIVA-【お買い得版】	■セガ ■ACT ■¥3,300 ■10.06.24	2万913本	2万913本	PSP

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『ラブプラス+』特集は最高でした。ポスターなどの付録付きで、またこのゲームの特集を組んでほしいです（26歳、男性）／毎日『ときめきメモリアルGirl's Side 3rd Story』をプレイしています。『ラブプラス』のGirl's Side版も出してほしいです（25歳、女性）

Readers 電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!! 読者購入ランキング TOP30

1位と2位のポイントは、ほかを圧倒。売り上げランキングでは1位の『スーパーマリオギャラクシー2』が18位と低め。

順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	ポイント
1	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥7,800	10.04.22	21320 Point
2	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI	ACT	¥5,229	10.04.29	21032 Point
3	ゼノブレイド	Wii	任天堂	RPG	¥6,800	10.06.10	15144 Point
4	ラブプラス+	DS	KONAMI	ETC	¥4,800	10.06.24	14020 Point
5	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	DS	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,490	10.04.28	12840 Point
6	ゴースト トリック	DS	カプコン	AVG	¥5,040	10.06.19	12087 Point
7	ラブプラス	DS	KONAMI	ETC	¥5,800	09.09.03	11853 Point
8	エンド オブ エタニティ	PS3	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	11541 Point
9	スーパーストリートファイターⅣ	PS3	カプコン	FTG	¥4,990	10.04.28	11234 Point
10	LOST PLANET 2 (ロストプラネット2)	Xbox 360	カプコン	STG	¥7,990	10.05.20	10957 Point
11	北斗無双	PS3	コーエーテクモゲームス	ACT	¥8,190	10.03.25	10715 Point
12	ジャストコーズ2	PS3	スクウェア・エニックス	ACT	¥7,980	10.06.10	9648 Point
13	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	¥9,240	09.12.17	9547 Point
14	モンスターハンターフロンティア オンライン	Xbox 360	カプコン	ACT	¥6,090	10.06.24	8358 Point
15	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	8147 Point
16	イース フェルガナの誓い	PSP	日本ファルコム	A・RPG	¥5,040	10.04.22	8065 Point
17	グランド・セフト・オート:エピソード・フロム・リバティーシティ	PS3	Take Two Interactive Japan GK	ACT	¥6,090	10.06.10	7952 Point
18	スーパーマリオギャラクシー2	Wii	任天堂	ACT	¥5,800	10.05.27	7425 Point
19	スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL	DS	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.05.27	7355 Point
20	デススマイルズIIX 魔界のメリークリスマス	Xbox 360	ケイブ	STG	¥7,140	10.05.27	6910 Point
21	ブレイズ・ユニオン	PSP	アトラス	S・RPG	¥6,279	10.05.27	6725 Point
22	ペルソナ3 ポータブル	PSP	アトラス	RPG	¥6,279	09.11.01	6701 Point
23	世界樹の迷宮III 星海の来訪者	DS	アトラス	RPG	¥6,279	10.04.01	6657 Point
24	龍が如く4 伝説を継ぐもの	PS3	セガ	A・AVG	¥7,980	10.03.18	6547 Point
25	アラン ウェイク	Xbox 360	マイクロソフト	A・AVG	¥7,140	10.05.27	5325 Point
26	BAYONETTA (ベヨネッタ)	PS3	セガ	ACT	¥7,980	09.10.29	5147 Point
27	CHAOS;HEAD NOAH	Xbox 360	5pb.	AVG	¥7,140	09.02.26	4525 Point
28	フェアリーテイル ポータブルギルド	PSP	KONAMI	ACT	¥5,250	10.06.03	3417 Point
29	HOSPITAL. 6人の医師	Wii	アトラス	AVG	¥6,980	10.06.17	2874 Point
30	ノーモア★ヒーローズ 英雄たちの楽園	Xbox 360	マーベラスエンターテイメント	ACT	¥5,800	10.04.15	1475 Point


1位 ニーア レプリカント:Vol.9では初登場で1位を獲得→Vol.10では『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』に1位を譲り2位に→今号で見事1位に返り咲き!


2位 METAL GEAR SOLID PEACE WALKER:前号から1つ順位を落としてしまったが、1位とのポイント差はごくわずかとなっている。次号では、再び1位に返り咲くかもしれない。


3位 ゼノブレイド:売り上げランキングでは2位となった『ゼノブレイド』。王道でしっかりやり込めるシステムは好評で、今後も人気が高まっていくかもしれない。


4位 ラブプラス+:前号の「期待のソフトランキング」では4位、そして今号の「売り上げランキング」では3位となっており、このランキングの4位は順当と言える。


5位 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2:前号では3位だったが、2つ順位を落とした。とはいえ売り上げランキングを見るとまだ10万本以上売れており、当分人気は衰えないだろう。

Market VS Readers 『ニーア レプリカント』が読者購入ランキング第1位に!

今号はまた、おもしろい……というと語弊があるかもしれませんが、実にユニークな結果になりました。ゲームソフト売り上げランキングの第1位は『スーパーマリオギャラクシー2』。読者購入ランキングでは第18位。過去のランキングの推移を見ていても、これはまだ想像の範疇という気がするのですが、その読者購入ランキング。今回、第1位に輝いたのは、なんと!(と、書かせていただいてもいいんじゃないかと思うのですが)『ニーア レプリカント』です。発売から約3カ月がたっていることを思うと、もしかして読者さんはあんまりゲームを買ってないんじゃないか? というあらぬ疑問もわき起こるのですが、第3位に『ゼノブレイド』が入っていますから、そういうことではないんじゃないかと推測します。

ただ、もしかすると『ニーア』を購入された方は、ずっと『ニーア』をプレイし続けているのかもしれません。それだけ思い入れたっぷりに、やり込めるタイトルだということなのでしょう。こうしたユーザー動向がわかるという点でも、売り上げランキングと読者アンケート結果の比較は大事なのかもと、あらためて思わされました……って、誰に向けて書いてるんだ? <俺

さて、『ゼノブレイド』と書いて気がついたのですが、『スーパーマリオギャラクシー2』『ニーア レプリカント』の場合はランキングによって順位が大きく違いますが、意外と近いタイトルも何本かあります。ピックアップしてみますと、こんな感じです。

ゼノブレイド(RPG)
売り上げランキング 第2位
読者購入ランキング 第3位
ラブプラス+(ETC)
売り上げランキング 第3位
読者購入ランキング 第4位
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2(RPG)
売り上げランキング 第4位
読者購入ランキング 第5位

やはりゲーム雑誌読者にはRPGや恋愛系のタイトルが強いということなのでしょう。それらのジャンルであれば、市場と読者が一致しやすい傾向にあるようです。個人的に、今回のランキングでちょっと残念だったのは『ゴースト トリック』。読者購入ランキングでは第6位なのですが、売り上げランキングでは第14位となっています。定評のスタッフが挑んだ新規タイトルです。独特な雰囲気を持っていますが、遊びやすいタイトルなので、もうちょっと……と思うのですが。今後もランキングで粘ってくれることを期待しています。
(株式会社アスキー・メディアワークス ゲームメディア主筆/倉西誠一)

読者の声 連載漫画「ロストプラネット バウンドレイブン」の続きが気になります。読んでいくうちにおもしろくなってきました(36歳、女性)/『CLASH OF THE TITANS:タイタンの戦い』の記事から、ディレクターのこだわり感がすごく伝わりました(28歳、女性)

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

読者人気ランキングで『ラブプラス』が1位に急上昇！ 『ラブプラス+』の予習をする彼氏が増えたのか？

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください

順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	ポイント	
1	ラブプラス	DS	KONAMI / ETC / ¥5,800 / 09.09.03	27650 Point	
2	ニーア レプリカント	PS3	スクウェア・エニックス / A・RPG / ¥7,800 / 10.04.22	25745 Point	
3	モンスターハンターポータブル 2nd G [PSP the Best]	PSP	カプコン / ACT / ¥2,100 / 09.12.24	25710 Point	
4	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	KONAMI / ACT / ¥5,229 / 10.04.29	24577 Point	
5	ゼノブレイド	Wii	任天堂 / RPG / ¥6,800 / 10.06.10	22575 Point	
6	ペルソナ3 ポータブル	PSP	アトラス / RPG / ¥6,279 / 09.11.01	19825 Point	
7	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	DS	スクウェア・エニックス / RPG / ¥5,490 / 10.04.28	19740 Point	
8	ラブプラス+	DS	KONAMI / ETC / ¥4,800 / 10.06.24	17356 Point	
9	Demon's Souls [PS3 the Best]	PS3	SCE / A・RPG / ¥3,800 / 10.02.25	16845 Point	
10	ゴースト トリック	DS	カプコン / AVG / ¥5,040 / 10.06.19	16470 Point	
11	スーパーストリートファイターⅣ	PS3	カプコン / FTG / ¥4,990 / 10.04.28	15255 Point	
12	テイルズ オブ バーサス	PS3	バンダイナムコゲームス / ACT / ¥5,200 / 09.08.06	14741 Point	
13	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人 [アルティメットヒッツ]	DS	スクウェア・エニックス / RPG / ¥2,940 / 10.03.04	12675 Point	
14	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	DS	スクウェア・エニックス / RPG / ¥5,980 / 10.01.28	11780 Point	
15	ファイナルファンタジーXIII	PS3	スクウェア・エニックス / RPG / ¥9,240 / 09.12.17	10256 Point	
16	モンスターハンターフロンティア オンライン	Xbox 360	カプコン / ACT / ¥6,090 / 10.06.24	9452 Point	
17	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑戦	PS3	KONAMI / SPG / ¥6,980 / 10.05.20	8145 Point	
18	北斗無双	PS3	コーエーテクモゲームス / ACT / ¥8,190 / 10.03.25	5745 Point	
19	.hack//Link (ドットハック・リンク)	PSP	バンダイナムコゲームス / A・RPG / ¥6,279 / 10.03.04	3510 Point	
20	Borderlands (ボーダーランズ)	Xbox 360	マイクロソフト / STG / ¥7,140 / 10.02.25	2104 Point	

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください

順位	タイトル	機種	メーカー / ジャンル / 価格 / 発売日	ポイント	
1	ポケットモンスターブラック・ホワイト	DS	発売：㈱ポケモン／販売：任天堂 / RPG / ¥4,800 / 10.09.18	20785 Point	
2	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	カプコン / ACT / 価格未定 / 2010年末発売予定	20142 Point	
3	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX (クロス)	PSP	バンダイナムコゲームス / RPG / ¥5,480 / 10.08.05	18487 Point	
4	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	カプコン / ETC / ¥3,990 / 10.08.26	18101 Point	
5	大神伝 ～小さき太陽～	DS	カプコン / A・AVG / ¥5,040 / 10.09.30	16587 Point	
6	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	PS3	バンダイナムコゲームス / ACT / ¥8,379 / 10.08.19	15741 Point	
7	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス / RPG / 価格未定 / 発売日未定	15101 Point	
8	Solatorobo ソラトロボ	DS	バンダイナムコゲームス / A・RPG / ¥5,040 / 10.10.28	14875 Point	
9	デッドライジング2	PS3	カプコン / ACT / ¥7,990 / 10.09.30	13578 Point	
10	レイトン教授と奇跡の仮面	3DS	レベルファイブ / AVG / 価格未定 / 2010年秋発売予定	13510 Point	
11	Fallout : New Vegas	PS3	ベセスダ・ソフトワークス / RPG / 価格未定 / 10.11.04	12878 Point	
12	METAL GEAR SOLID RISING	PS3	KONAMI / ACT / 価格未定 / 発売日未定	12574 Point	
13	QUANTUM THEORY (クウォンタム セオリー)	PS3	コーエーテクモゲームス / STG / ¥7,980 / 10.09.30	12410 Point	
14	アーマード・コア 5	PS3	フロム・ソフトウェア / ACT / 価格未定 / 2010年発売予定	11987 Point	
15	グランツーリスモ 5	PS3	SCE / RCG / ¥7,980 / 2010年11月発売予定	11854 Point	
16	けいおん！放課後ライブ！！	PSP	セガ / ACT / ¥6,090 / 10.09.30	10358 Point	
17	とある魔術の禁書目録	PSP	角川ゲームス / ACT / ¥6,279 / 11.01.27	10025 Point	
18	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	PSP	5pb. / AVG / ¥6,090 / 10.08.12	9258 Point	
19	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	スクウェア・エニックス / RPG / 価格未定 / 発売日未定	8425 Point	
20	英雄伝説 零の軌跡	PSP	日本ファルコム / RPG / ¥6,090 / 10.09.30	7141 Point	

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.178)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 iPhoneの記事を見て、無料のソフトをさっそくプレイしてみました。でも、ついつい有料のソフトもダウンロードしてしまいました（18歳、女性）／特集「山手線でGO！」がおもしろかった。かけそばが、妙においしそうに見えました（32歳、男性）



夏休みにプレイしたいゲームはココでチェック!

電撃ゲームスレビュー

ゲームファンだけではなく、幅広い層に人気の『戦国BASARA3』が今月ついに登場！　ほかにも人気のシリーズ作など、多彩なタイトルが揃っています。

今月のレビュータイトル

- 白騎士物語 -光と闇の覚醒-
- 戦国BASARA3
- LAST RANKER(ラストランカー)
- メタルマックス3
- NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ
- 実況パワフルプロ野球2010
- 電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～

編集長おしょうの『レビュアーに聞く！』



レビュアー＆ゲストレビュアーを増員してみました！

編集長**おしょう**

冷やし中華はじめ……じゃなかった、担当者レビューはじめました！　てなわけで、この号からは各タイトルの担当ライター・編集者のレビューも掲載してあります。というのも、レギュラー陣がすべてのゲームをプレイ済みでない以上、シリーズ作のレビューが不十分になってしまうケースもあり、その点を補完したかったというのが理由ですね。若干普通のレビュー（？）になりましたが、そのぶんキチンとやり込んでレビューしてもらっております！

あなたのレビュー・コメントが掲載される!?

「電撃ゲームスレビュー」では、読者のみなさんのご意見やレビューを掲載させていただいております。募集するのは2種類のレビューです。1つ目は、あなたがプレイして「このゲームについて語りたい！」と思ったソフトのレビュー。そして2つ目は個別のレビューや、コーナー自体に対する御意見やご感想になります。Vol.12で掲載されるのは8月10日までにいただいた投稿ぶんとなります。ぜひゲーム&レビューへの思いを寄せてください！

募集1 読者レビュー

2009年9月以降に発売されたゲームソフトについてのレビューを募集します。レビューを送る際には、必ず対象のゲームソフトのタイトルと、そのタイトルの機種を明記したうえで、ハガキや封書、メールにて編集部までお送りください。レビュー内容については、そのタイトルに関することであれば原則的に自由ですが、文章の表現については、掲載時に編集部にて一部修正させていただく場合もありますので、ご了承ください。また、電撃ゲームス編集部ブログ（http://dengeki.tol-blog.com/）での掲載となる場合もあります。あわせてご了承ください。

募集2 レビュアーに一言!

「電撃ゲームスレビュー」で掲載しているレビューについてのご意見を募集いたします。掲載されている各タイトルのレビューをお読みいただいて、「参考になった」「こいつはわかってない」などといったご感想、ご意見などを電撃ゲームスのVol数、レビュアー名、ゲームタイトルを明記のうえ、ハガキや封書、メールにてお寄せください。かなりきつく書いていただいても問題ありません。率直なご意見をお願いいたします。文字数には特に制限はございませんが、掲載の際には文章を一部修正させていただく場合がございます。ご了承ください。

応募の決まり

ハガキ・封書の場合は住所・氏名・年齢を明記のうえ、必要な切手を貼って、右記の宛先までご応募ください。またメールの場合も同様に住所・氏名・年齢を明記のうえ、右記のメールアドレスまでご応募ください。なおペンネームでの掲載を希望される方は、必ずペンネームと、ペンネームでの掲載希望の旨をお知らせください。

ハガキ・封書の宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部「読者レビュー」係
または「レビュアーに一言！」係まで
▽**メールアドレス**
games-review@ml.asciimw.jp

※掲載に関する電話などでのお問い合わせにはお答えできません。またハガキ・封書での投稿につきましては、返却はいたしませんのでご了承ください。

今号の1本



◀SCE＆レベルファイブが放つ、新時代のRPG『白騎士物語』の第2弾。PS3の性能を生かしたグラフィックと、ユーザー同士の交流を重点に置いたオンラインが特徴。ストーリーの追加だけでなく、遊びやすさもアップ！

白騎士物語 -光と闇の覚醒-

PS3 ●発売元：SCE／開発元：レベルファイブ ●RPG ●￥6,980（税込） 発売中（7/8発売）

『白騎士物語』の続編であり、前作『古の鼓動』の物語やクエストを内包した作品となります。前作と比べて戦闘スピードが1.5倍くらいの速さになり、テンポよくサクサクと行動できて気持ちいい。それに加えて、敵の弱点の属性で攻撃することにより、多くのダメージが与えられるようになっていたり、武器ごとの個性と役割が明確になったこともあって、戦略性の高い戦闘が楽しめます。このバトルシステムの進化は、前作経験者の私からすれば、本当に満足できる仕上がりであるといえますね。続いては、本作の重要な要素であるオフ&オンラインについて。オフラインでは、前作から続く物語の結末が描かれる「ストーリーパート」が用意されています。また、新たに住民の依頼を受けたり、賞金首を討伐しに行ったりするなどのオフライン専用のやり込み要素を追加。クエスト（オン&オフライン共通のやり込み要素）にNPCを連れていけるようになり、ソロプレイの幅がグッと広がったのもポイント。ネットワーク環境がなくても楽しめるボリュームとなっています。ですが、「住民の依頼」では街をまわって対象の人物を見つけ出し、話を聞いたらまた別の街に行くという行程を繰り返すものが多くてやや単調に感じました。また、続編の物語ながら前作にあったフィールドを移動することが多く、新たに追加されたフィールドが少ないところが気になりました。

オンラインであるジオネットに接続して他者との交流が楽しめる「ライブパート」は、自分のレベルやランクを見て、同じくらいの人がいる街を検索してくれる機能や、簡易のチャットウインドウが常に表示される機能が追加されたので遊びやすくなっています。ただ、前作から不満だった「街のなかでメール（ビグロ通信）が開けない」や、「大人数のプレイヤーが集まれる広場のような場所がないなどの点が解消されていないのはやや残念。ですが日誌や掲示板を使ったSNS的な交流や、全国のプレイヤーとともに挑戦できるクエストはあいかわらず楽しいです。日誌機能ではほかのプレイヤーの新着日誌が一覧で表示されるので、いろんな人の日誌を見てコメントし、仲よくなってフレンドになる、という展開も多々ありますよ。一緒に遊ぶ以外の方法でほかの人と仲よくなれるのは、本作が持つ魅力の1つだと思います。また、クエスト参加者が前作よりも2人増えて最大6人になり、戦闘のドタバタ具合がさらに加速！　同時に各々が持つ役割の重要性も増しており、きちんと考えて行動しないと簡単にクエスト失敗になってしまいます。各役割を果たしたあとに生まれる信頼関係は、何にも代えがたい宝物の1つになると思いますよ。

ちなみに個人的には、最大の魅力はやっぱりオンラインだと思います。日誌を使った交流はほかのオンラインゲームにはない本作のウリ。ぜひジオネットの世界に飛び込んでみてください！日誌やクエストでの他者との交流が、きっとあなたを満足させてくれると思います。（りんぐ）

おしょうのココが知りたい！

おしょう：自分は1作目未プレイなのですが、それが本作にそのまま入っているのは驚き！
りんぐ：正確にはそのままでなく、本作の新しいシステムで1作目の『古の鼓動』（1st）がプレイできるので、操作面がかなり改良されていますね。
おしょう：となるとプレイの際は、まずオフラインのストーリーパートから……って感じなのかな。
りんぐ：ストーリーを進めるとオンラインのライブパートで行けるクエストが増えますし、まずはそちらから進めるのがいいかと。自分はオンラインを推しますが、「1st」と「2nd」を合わせたストーリーパートだけでも60時間くらいやり込めるので、オフラインRPGとして見ても十分楽しめると思います。

読者レビュー イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー

機種：DS　ジャンル：RPG
発売日：2010年7月1日

全シリーズをプレイしていますが、『3』は試合中のGPとTPの消費量が多くなり、前作までの大味だったバランスが改善されたように思いました。寄り道ばかりしていると自然とレベルが上がってストーリーの敵では物足りなくなってしまいますが、クリア後にも強いチームがいっぱい出てくるので、そこは問題ないかな。また、『3』は試合後にキャラクターが全回復するので、わざわざ回復ポイントまで行かなくてもよくなったのは便利。ただ、登場キャラクターが増えたのに、仲間として連れて歩けるのが『2』と同じ100人だけというのはツライ！　『2』とのスーパーリンクで手に入れたキャラクターだけで40人ぐらいいるのに（泣）。（東京都：足立庄之助）

レギュラーレビュアー

担当タイトル
- 戦国BASARA3 …………… リチョーよしみ
- LAST RANKER（ラストランカー）………… N
- メタルマックス3 ………… ツヅライ、葛城亮
- NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ ………………… N
- 実況パワフルプロ野球2010 ……… ユート
- 電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～…… ツヅライ



リチョーよしみ

●年齢：24歳 ●出身地：東京都 ●性別：女
●好きな・得意なゲームジャンル：A・AVG&TPS

先日、『ゴースト トリック』をクリアしました。物語の文法は、映画や小説など、表現によって変わるんだなあと実感。そのうえゲームは、システムによって表現をある程度変えられるんですよね。すごいや。



N

●年齢：23 ●出身地：東京都 ●性別：女
●好きな・得意なゲームジャンル：RPG

レイアウトが変更になって心気一転！ 最近暑すぎてアイスばかり食べていますが、寒い冬場でもアイスばかり食べている事実にふと気づき、思わずアイスを食べました。アイスがおいしすぎて生きるのが楽しい!!

戦国BASARA3

Wii / PS3 ●カプコン ●ACT
●PS3：¥6,990（税込）、Wii：¥5,990（税込）
（記事はP.100）
発売中（7/29発売）



◀武将達が敵兵を蹴散らし暴れまわる「戦国BASARA」シリーズ最新作。本作には大人になった徳川家康など数多くの武将が登場。

85 大量の敵をなぎ倒すカイカン♥

クリア▶○（※1） プレイ時間▶8時間

※1：クリア人数3人

シリーズ作品は初代のみプレイ経験アリ。画面内に表示される敵の多さと、操作のしやすさが合わさって、爽快感が段違いにアップしている印象です。陣大将などを倒した際の爆風で多数の敵が吹き飛ばされ、500以上のコンボが決まるのはかなり気持ちいい！ デフォルトの難易度である「普通」なら、アクションが苦手な人でもそれほど苦戦することはなさそう。ただ、ゲームの進行自体は「陣地を制圧→進軍」という行為の繰り返しなので、やや単調さを感じることも。メインモード「戦国ドラマ絵巻」は、登場キャラクターが多く、進軍先の選び方しだいではストーリーが分岐するため、かなりのボリュームです。素材を集めて装具を生成したりといった、やり込み要素も果てしないですね。（リチョーよしみ）

80 ノリについていければ楽しい！

クリア▶○（※2） プレイ時間▶18時間

※2：クリア人数6人

シリーズ特有のおバカなノリや掛け合いは健在。とはいえ、今回はイロモノキャラが少なく、全体的にシリアスで万人受けを目指している印象。個人的にはもっとおバカな方向に振り切ったほうが好きかな。ACT部分は無数の敵をなぎ倒す爽快感があり、ボタンを適当に押しているだけでも派手なコンボをつなげられるので気持ちがいい。また、武将ごとの能力がはっきりしていて、違う武将を使ってみたいと思わせるのもウマい。ただ、戦場でやれることの幅が狭く、ひととおり武将を使ったらそれで満足してしまいそう。あと、オマケの「史実資料館」が史実を羅列しているだけで、読み物としては今ひとつなのが残念。PS3版とWii版の両方をプレイしましたが、特に違和感はなく同じ感覚で遊べました。（まさん）

LAST RANKER（ラストランカー）

PSP ●カプコン ●RPG
●¥5,990（税込）
（記事はP.110）
発売中（7/15発売）



◀世界最強を目指すRPG。バトルやミッションなどを繰り返して自らのランクを上げていき、世界の頂点を狙おう。

80 キャラクターの魅力にやられた

クリア▶× プレイ時間▶16時間

クールで向上心の強い主人公を筆頭に、登場するキャラクター達が非常に魅力的！ 一瞬しかストーリーに絡まないようなキャラクターでも、きちんとキャラが立っています。主人公が強さを求めてランキングを駆け上がっていくというストーリーは、少年漫画的でわかりやすく、いい意味で安心してプレイできました。自分より上位のランカーを倒したり、ミッションをクリアすることでランキングを上げられるのですが、ミッションは作業感の強いものが多いように感じました。フィールドに行ってアイテムを拾って帰ってくるだけ、というようなミッションが、序盤には特に多いですね。リアルタイムで進行する戦闘はスリルがあって楽しいのですが、スキルや戦闘スタイルが出揃うまでは少し単調かも。（N）

80 王道。だからこそ燃える

クリア▶○ プレイ時間▶40時間

ゲームの目的は、ランキング付けされた10万人の戦士を押しのけて最強を目指すこと。主人公ジグの心情がダイレクトに伝わる、少年向けの熱血アニメさながらのストーリーは一見の価値アリ。登場キャラクターも何かと世話を焼きたがる青年や、忍ばない忍び娘など個性的な者が多くて笑えます。また、冒険心やバトルでの緊迫感が強烈に伝わってくる音楽も、ストーリー展開とマッチしていて素晴らしかった！ 最強を目指すというテーマ上、重要な意味を持つバトルシステムは「崩し」「カウンター」といった要素や、スキルのカスタマイズなどがあり充実しています。ただ、難易度が全体的に低めなので、これらを駆使しなくても勝ててしまうのが残念なところ。もう少しせめぎ合う感じが欲しかった。（ガチャ）

メタルマックス3

DS ●角川ゲームス ●RPG
●¥6,090（税込）
発売中（7/29発売）



◀近未来を舞台にした冒険RPG。自分だけのクルマを作り上げて冒険の旅に出よう。本作ではクルマの強化により外観も変わる。

90 カスタマイズと自由さにハマる！

クリア▶× プレイ時間▶11時間

最初に驚くのが主人公の強さ。序盤に登場する敵なら、レベル1でも受けるダメージは1ケタなので、序盤は力押しで進めても問題なし。中盤以降は全滅も多いですが、たとえ全滅したとしてもゲームオーバーではなく、最初の街からそのままの状態で再スタートできるのは嬉しい。ただ、本作のキモであるクルマは、序盤はレンタルしかできず、自分のクルマを入手するまでがちょっと長め。でも、入手後は武器やシャーシなど、さまざまなカスタマイズが可能になり、楽しさが格段にアップ。ストーリーは王道ですが、その端々で展開される会話や行動がおもしろい！ 選択肢によっては即スタッフロールが流れてしまうなど、このフリーダムさは必見。強いていえば斜め方向への移動ができればよかった。（ツヅライ）

80 戦車に乗って荒野を走れ!!

クリア▶× プレイ時間▶15時間

まず、シリーズの醍醐味であるクルマのカスタマイズが楽しい。積載量を考えながら、武装や防御力、耐久力などを思いどおりにセッティングしていけるほか、改造の度合いによって見た目が変化するのも◎。お金をかけて改造した戦車に乗って敵を一掃したときは「改造してよかった」と思えるほど。また、街で受けられるクエストが豊富で、やり込み要素が多いのも嬉しい。ただ、死んだ仲間を生き返らせるのが少し面倒だったり、一部クエストの達成目標が明確でなかったりするのがやや気になった。ちなみに、15時間のプレイで進めたのは全体の3割～4割程度。やり込みしだいでは軽く見積もっても50時間以上は遊べると思うので、カスタマイズ要素の多いゲームが好きな人には特にオススメ。（葛城亮）

ゲストレビュアー

担当タイトル
- 戦国BASARA3 ………………… まさん
- LAST RANKER（ラストランカー）……… ガチャ
- NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ ……… エマヌエル
- 実況パワフルプロ野球2010 ……… テレしん
- 電車でGO！特別編 ～復活！昭和の山手線～……… 鉄神

まさん

●年齢：28 ●出身地：栃木県 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：SLG

お手伝いとして電撃PSや電撃ゲームスの攻略班に参加していたはずが、いつの間にか一番ツラい仕事を担当しているハメになりました。最近なんか腐った魚の目をしているといわれます。とはいえ、エヴァンゲリオンの話をし出すと目が輝きます。

ガチャ

●年齢：29 ●出身地：千葉県 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：ACT&RPG

一番好き、かつ尊敬する人は『ガチャ●ン』なライター。着ぐるみでスキーを滑ったりいろいろなことをする姿に感動しました。また、好きなゲームキャラは『FFⅣ』のリディア。物語後半の心は子供、体は大人なギャップがツボった。



ユート

●年齢：25歳 ●出身地：大阪府 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：ACT&A・RPG

最新作『バースト』が発表されたのを受けて、久しぶりに『ゴッドイーター』をプレイなう。「トリガーハッピー」でバレットを連射する快感を覚えてヤバイです。ちなみに衣装は黒水着！ もちろん女キャラで！



ツヅライ

●年齢：25歳 ●出身地：東京都 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：RPG&ACT&FPS

雨が続くと思いきや一転して梅雨明け。いやー、もう夏ですね！ 海とかプールにも行きたいですが、ゲームで過ごす夏もなかなか乙なもの。今年はホラーゲームをプレイして、身も心も涼しくなる予定です！



葛城亮

●年齢：26歳 ●出身地：千葉県 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：S・RPG&3D STG

はじめまして。三度の飯よりゲームが好き、でも最近は金欠でゲームが買えない日々を送っているライターの葛城亮と申します。今回からレビュアーとして参加することになりましたので、コンゴトモヨロシク……。

NINETY-NINE NIGHTS Ⅱ

Xbox 360
●KONAMI ●ACT
●¥7,140（税込）
（記事は付録P.44）

発売中（7/22発売）



◀100万という夜の王の軍勢を相手に5人の勇士が斬りまくるACT。スキルを活用して、迫り来る大量の敵を蹴散していく。

80 無限ドミノ倒しの快感！

クリア▶× ｜ プレイ時間▶11時間

5人対100万の軍勢の看板にいつわりなし！ 身動きが取れなくなるほどの大軍勢を、一気になぎ倒す快感はたまりません。使える戦闘スキルが多く、モーションも格好いい！ しかし強力な魔法攻撃をしてくる敵や、次々と突進してくる騎兵など、なかなか倒せない強敵が押し寄せてくる場面が多く、序盤でも苦戦を強いられました。しかも遠くから弓で攻撃されてプレイヤーの攻撃が頻繁に中断されたりして、その際にザコ敵にたかられて死ぬことも。難しく感じたら、敵の体力や攻撃力がかなり軽減されているイージーで進めるのがオススメ。5人のキャラクターそれぞれに異なるミッションが用意されており、主人公を主軸としたサブストーリーも豊富。神話的な雰囲気のストーリーが私好みでした。（N）

80 やりごたえがある高難度

クリア▶○ ｜ プレイ時間▶10時間

ストーリーはグレンのみクリア。続編モノではありますが、前作とのつながりは薄いので、未プレイでもストーリーにすんなりと入り込めます。とにかく圧倒的な数の敵が周囲にいて、それを簡単操作でなぎ倒す爽快感はスゴイ！ さらに5人のキャラそれぞれに用意された固有アクションを使って、マップに散りばめられた仕掛けを解いていくのがとてもとても楽しい。ただゲームの性質上、ジャンプの制御が難しく、狭い足場へジャンプしながら移動する際に、どうしても失敗が多くなってしまいがち。また敵が放つ魔法などの遠隔攻撃を連続で受け、身動きがとれなくなる状況が多かったのはマイナス。ゲーム自体の難易度も高めで、これを難しすぎると見るか、やりごたえがあると見るかで意見が分かれそう。（エマヌエル）

実況パワフルプロ野球2010

PS3 / PSP
●KONAMI ●SPG
●PS3：¥6,980（税込）、PSP：¥5,250（税込）

発売中（7/15発売）



◀PS3初のパワプロが登場！ HDになって試合中の臨場感がさらにアップしている。前作と同様にPSP版も用意されている。

80 両方とも買いたくなるデキ！

クリア▶ー ｜ プレイ時間▶10時間

PS3版はモードが8種類（オプションなど含む）と、『パワプロ』シリーズにしては少し物足りない。また「マイライフ」や「応援曲」の作曲がない点が、個人的にやや残念。とはいえ「対戦」の進化はかなりのもの！ 変化球の軌道がこれまでと違ったり、選手の身長に応じてストライクゾーンの大小があるのもイイ感じ。待望のオンライン対戦も追加されたし、マルチプレイでの試合はシリーズ随一の楽しさが味わえますぜ！ PSP版は前作『ポータブル4』のモードや機能をそのまま踏襲していて、安定感はバツグン。目新しさはないけど、前作が好みな人は、PSP版がオススメかな。また、両機種共通の「サクセス」では、12球団でそれぞれ異なるシナリオと選手育成が楽しめるので、やりごたえも文句なし!!（ユート）

85 操作感がかなりイイ！

クリア▶ー ｜ プレイ時間▶12時間

PS3版をメインにプレイ。選手のヘルメットに背景が映り込んでいたりと、グラフィックはかなりキレイ。前作からの変更点としては打者の身長によってストライクゾーンの広さが変化したり、カーブの軌道が山なりになっていたり……と全部あげていたらきりがないのですが、リアルの野球により近づいていると感じます。一方で、遊べるモードの少なさは気になりました。特に「マイライフ」はプレイしたかった（PSP版にはあり）。「サクセス」は12球団別にシナリオがありますが、1軍に昇格するまで主要キャラとあまり絡まないのが残念。ただ、物語はおもしろく、一度クリアすればメッセージのスキップができるので、周回プレイも苦にならない。気がつくと育成にハマっている自分がいました。（テレしん）

電車でGO!特別編 ～復活!昭和の山手線～

DS
●スクウェア・エニックス ●SLG
●¥5,480（税込）
（記事はP.152）

発売中（7/22発売）



◀現在運行しているE231系から、開業当時の72系までさまざまな山手線でプレイできる『電車でGO!』シリーズ最新作。

80 山手線を体感したいならこれ一本！

クリア▶× ｜ プレイ時間▶7時間

山手線がこれ1本に凝縮されているといっても過言ではないほどの密度。流れとしては、「訓練モード」で各車両ごとのライセンスを獲得し、そこで入手した車両を「運転士モード」で運転できるといった感じ。この訓練は1回10分くらいなので、車両のライセンスをサクサク獲得できるのは○。また、「運転士モード」は、次の駅までの所要時間がリアルに近いのもいい感じ。ですが、途中でゲームをやめてしまうとスタート駅からになってしまうのは×。そのほかミニゲームやコレクションなどが充実している点も好印象です。よくも悪くも山手線ファンおよび首都圏のユーザー向けですが、シミュレータとしては非常によくできているので、興味があるならプレイする価値はあると思います。（ツヅライ）

85 再現度の高さにビックリ！

クリア▶○ ｜ プレイ時間▶15時間

プレイを始めてまず感心したのが、「山手線」の再現度が高さ！ 熱心な鉄道ファンということでおなじみの向谷実氏が監修しているだけあって、ホームの発車ベル、車内の日本語＆英語アナウンス、車両の動く音がそっくり。昭和30～50年代を再現した「昭和モード」の再現度はさすがにわからないが、あかね色の空、建設中の東京タワー、少ない建物、ホームにいる着物姿の乗客、昔風の発車ベル音などの演出により、まるで別のゲームをプレイしているかのようで、少しお得な気持ちに。操作はDSならではのタッチ式なので簡単。駅の停止時も最初はオーバーランばかりで難しいと感じたが、慣れればほどなく誤差数センチを連発できるようになる。何より、山手線に乗りながらプレイできるのが個人的には嬉しい。（鉄神）

エマヌエル

●年齢：30歳 ●出身地：東京都 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：FPS&TPS

ふとしたきっかけでFPSが好きになり、それ以来ドップリはまりました。海外メーカーさんの「これをFPSやTPSにしたらおもしろくネ？」という発想力には毎度驚かされるばかりです。あとロボットが出たり戦ったりするゲームも好きです。

テレしん

●年齢：22歳 ●出身地：神奈川県 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：SPG&ACT

SPG&ACT好きな準・新人ライターです。編集部への移動中はtorneで録画した番組をPSPで見て、自宅では担当しているもの以外のタイトルを趣味ゲーとして楽しむ日々。とはいえ、この夏は担当もしている『パワプロ』三昧ですね。

鉄神

●年齢：38歳 ●出身地：東京都 ●性別：男
●好きな・得意なゲームジャンル：SLG&RPG

「ジャンルの好き嫌いなく、なんでもプレイして偉いわね」とよく誉められます。私生活では『ファイナルファンタジーXIII』を、ストーリークリアしたあともず～っとプレイ中です。この夏はトロフィーの全入手を目指します！

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。※価格はすべて税込です。
※今号で掲載しているタイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.178の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

7月発売予定のソフト

1	29日	好きです鈴木くん!! 4人の鈴木くん	アイディアファクトリー ¥5040／AVG	
2	29日	好きです鈴木くん!! 4人の鈴木くん 限定版	アイディアファクトリー ¥6090／AVG	
3	29日	メタルマックス3	角川ゲームス ¥6090／RPG	258
4	29日	Let's! まんが家DS Style	コロムビアミュージックエンタテインメント ¥5040／AVG	
5	29日	Wizardry ～忘却の遺産～	ジェンタープライズ ¥5229／RPG(※1)	
6	29日	仮面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大戦	バンダイナムコゲームス ¥5040／ETC	

8月発売予定のソフト

7	5日	「超」怖い話DS 青の章	アルケミスト ¥5040／AVG	
8	5日	ジュエルペット ～魔法のお部屋でいっしょにあそぼう!～	エム・ティー・オー ¥5040／ETC	
9	5日	おしゃれに恋して ベスト	カルチャーブレーン ¥3129／ETC	
10	5日	まめゴマ3 ～かわいいがいっぱい!～	コロムビアミュージックエンタテインメント ¥5040／SLG	
11	5日	テトリスパーティープレミアム	ハドソン ¥3990／PZG	
12	5日	ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション	バンダイナムコゲームス ¥5040／ETC	196
13	5日	バトルスピリッツ デジタルスターター	バンダイナムコゲームス ¥5040／RPG	
14	19日	リルぷりっDS ひめチェン! アップルピンク	セガ ¥5040／AVG	
15	19日	みんなで体感読書DS チョーこわ～い! 学校の怪談	ドラス ¥3990／ETC	
16	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テスト編	ディースリー・パブリッシャー ¥5040／ETC	
17	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テート編	ディースリー・パブリッシャー ¥5040／ETC	
18	26日	ペ・ヨンジュンと学ぶ韓国語DS テート編テスト編 限定セットBOX	ディースリー・パブリッシャー ¥10479／ETC	

9月発売予定のソフト

19	2日	本気で学ぶ LECで合格る DS行政書士	スクウェア・エニックス ¥6090／ETC	
20	2日	マル合格資格奪取! 証券外務員二種	メディアファイブ ¥3800／ETC	
21	2日	マル合格資格奪取! 中小企業診断士試験	メディアファイブ ¥5800／ETC	
22	2日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段	ラッセル ¥5754／PZG	
23	2日	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル!の段 限定版	ラッセル ¥7854／PZG	
24	9日	ワンピース ギガントバトル!	バンダイナムコゲームス ¥5040／ACT	
25	16日	マネパ1000万人のFXトレーニング ～レバレッジ規制対応版～	元気 ¥3990／ETC	
26	16日	タカラトミー・ザ・ベスト 人生ゲームQ DS 平成のデキゴト	タカラトミー ¥2940／TBL	
27	18日	ポケットモンスター ブラック	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂 ¥4800／RPG	
28	18日	ポケットモンスター ホワイト	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂 ¥4800／RPG	
29	23日	上海DS2	サンソフト ¥3990／PZG	
30	30日	探偵 神宮寺三郎 DS 赤い蝶	アークシステムワークス ¥4179／AVG	
31	30日	閉ざされた病棟 -DEMENTIUM(ディメンティアム)2-	インターグロー ¥5040／A・AVG	
32	30日	大神伝 ～小さき太陽～	カプコン ¥5040／A・AVG	221
33	9月	銀河鉄道999DS	カルチャーブレーン 価格未定／AVG	
34	9月	銀河鉄道999DS プレミアムボックス	カルチャーブレーン ¥9990／AVG	

10月発売予定のソフト

35	7日	キングダム ハーツ Re:コーデッド	スクウェア・エニックス ¥5490／RPG	50
36	7日	天下一★戦国LOVERS DS	ロケットカンパニー ¥5040／AVG	
37	7日	天下一★戦国LOVERS DS 限定版	ロケットカンパニー ¥7140／AVG	
38	14日	東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／AVG	
39	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川書店 ¥6090／AVG	
40	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする DXパック	角川書店 ¥9030／AVG	
41	28日	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン ¥5040／AVG	
42	28日	Solatorobo ソラトロボ	バンダイナムコゲームス ¥5040／A・RPG	88
43	28日	Solatorobo ソラトロボ コレクターズエディション	バンダイナムコゲームス ¥7140／A・RPG	88

秋発売予定のソフト

44	秋	維新の嵐 疾風龍馬伝	コーエーテクモゲームス 価格未定／AVG	
45	秋	わんニャンどうぶつ病院(仮)	コロムビアミュージックエンタテインメント ¥5040／AVG	
46	秋	ド根性小学生 ボン・ビー太	バンダイナムコゲームス ¥5040／A・AVG	

12月発売予定のソフト

47	9日	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ ¥6800／RPG	215

冬発売予定のソフト

48	冬	ソニック カラーズ	セガ 価格未定／ACT	
49	冬	もっと! スティッチ! DS リズムでラクガキ大作戦♪	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ ¥5040／ACT	

2010年発売予定のソフト

50	2010年	デトロイト・メタル・シティDS ～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー ¥5040／ETC	
51	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ 価格未定／RPG	
52	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ 価格未定／AVG	

2011年発売予定のソフト

53	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ETC	

発売日未定のソフト

54	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット 価格未定／ACT	
55	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社 価格未定／ACT	
56	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／RCG	
57	発売日未定	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI 価格未定／ETC	
58	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ 価格未定／FTG	
59	発売日未定	びっくり! どっきり! 魔法のペン	GAE ¥3990／AVG	
60	発売日未定	へんしんマジカルドール	GAE ¥3990／AVG	
61	発売日未定	だっこして! チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ETC	
62	発売日未定	ローラーエンジェルス ～パシャッと大作戦～	スターフィッシュ・エスディ ¥5040／ACT	
63	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク 価格未定／SPG	
64	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション 価格未定／ACT	
65	発売日未定	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	任天堂 価格未定／RPG	223
66	発売日未定	ファミコンウォーズ DS2(仮)	任天堂 価格未定／SLG	
67	発売日未定	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!(仮)	任天堂 価格未定／ACT	
68	発売日未定	出撃!アクロナイツ	バンダイナムコゲームス 価格未定／ACT	
69	発売日未定	ピラメキーノ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	

ニンテンドー3DS

発売日未定のソフト

70	発売日未定	SUPER STREET FIGHTER IV 3D Edition	カプコン 価格未定／FTG	
71	発売日未定	RESIDENT EVIL REVELATIONS(仮)	カプコン 価格未定／未定	
72	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
73	発売日未定	戦国無双 3D(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
74	発売日未定	DEAD OR ALIVE 3D(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
75	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス 価格未定／未定	
76	発売日未定	キングダム ハーツ 3D(仮)	スクウェア・エニックス 価格未定／未定	51
77	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス 価格未定／未定	
78	発売日未定	Super Monkey Ball(仮)	セガ 価格未定／未定	
79	発売日未定	Sonic(仮)	セガ 価格未定／未定	
80	発売日未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー 価格未定／未定	
81	発売日未定	Animal Crossing(仮)	任天堂 価格未定／ETC	
82	発売日未定	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D(仮)	任天堂 価格未定／A・AVG	
83	発売日未定	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂 価格未定／ACT	
84	発売日未定	StarFox 64 3D(仮)	任天堂 価格未定／STG	
85	発売日未定	Steel Diver(仮)	任天堂 価格未定／SLG	
86	発売日未定	nintendogs + cats(仮)	任天堂 価格未定／ETC	
87	発売日未定	PilotWings Resort(仮)	任天堂 価格未定／SPG	
88	発売日未定	Peper Mario(仮)	任天堂 価格未定／A・RPG	
89	発売日未定	Mario Kart(仮)	任天堂 価格未定／RCG	
90	発売日未定	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
91	発売日未定	デカスポルタシリーズ(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
92	発売日未定	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
93	発売日未定	ガンダム・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
94	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
95	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
96	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
97	発売日未定	リッジレーサー(仮)	バンダイナムコゲームス 価格未定／未定	
98	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント 価格未定／SLG	
99	発売日未定	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ 価格未定／AVG	
100	発売日未定	Crash-City GP	ロケットカンパニー 価格未定／未定	
101	発売日未定	VS-robo	ロケットカンパニー 価格未定／未定	

Wii

7月発売予定のソフト

102	29日	戦国BASARA3	カプコン ¥5990／ACT	100・258
103	29日	戦国BASARA3 クラシックコントローラPRO【シロ】パック	カプコン ¥6990／ACT	100・258
104	29日	戦国BASARA3 クラシックコントローラPRO【クロ】パック	カプコン ¥6990／ACT	100・258
105	29日	めざせ!!釣りマスター 世界にチャレンジ!編 ハドソン・ザ・ベスト	ハドソン ¥2940／ACT	

8月発売予定のソフト

106	5日	テトリスパーティープレミアム	ハドソン ¥3990／PZG	
107	26日	トゥインクル クイーン	マイルストーン ¥6090／FTG	

9月発売予定のソフト

108	2日	METROID Other M(メトロイド アザーエム)	任天堂 ¥6800／ACT	

10月発売予定のソフト

109	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー	バンダイナムコゲームス ¥7140／ACT	223
110	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー(ソフト単品版)	バンダイナムコゲームス ¥3990／ACT	223
111	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント ¥7140／ACT	220
112	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル 限定コレクターズBOX[HOPPER'S Edition]	マーベラスエンターテイメント ¥8980／ACT	220

11月発売予定のソフト

113	中旬	人生ゲーム ハッピーファミリー	タカラトミー 価格未定／TBL	
114	25日	アンパンマン にこにこパーティ	アガツマ・エンタテインメント ¥5980／ETC	

冬発売予定のソフト

115	冬	アースシーカー	角川ゲームス 価格未定／ACT	
116	冬	ソニック カラーズ	セガ 価格未定／ACT	

2010年発売予定のソフト

117	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー ¥5040／ACT	
118	2010年	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂 価格未定／RPG	
119	2010年	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン 価格未定／未定	
120	2010年	デカスポルタ3(仮)	ハドソン 価格未定／SPG	

発売日未定のソフト

121	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社 価格未定／ACT	
122	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／ACT	
123	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー 価格未定／未定	
124	発売日未定	新規アクションアドベンチャーゲーム2(仮)	KONAMI 価格未定／A・AVG	
125	発売日未定	ロールプレイングゲーム(仮)	KONAMI 価格未定／RPG	
126	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ 価格未定／未定	
127	発売日未定	Kirby's Epic Yarn(仮)	任天堂 価格未定／ACT	
128	発売日未定	コズミックウォーカー(仮)	任天堂 価格未定／A・AVG	
129	発売日未定	Mario Sports Mix(仮)	任天堂 価格未定／SPG	
130	発売日未定	スパーン スマッシャー(仮)	任天堂 価格未定／ACT	
131	発売日未定	The Legend of Zelda: Skyward Sword(仮)	任天堂 価格未定／A・AVG	
132	発売日未定	Donkey Kong Country Returns(仮)	任天堂 価格未定／ACT	

ジャンルの表記 ACT:アクション FTG:対戦格闘 STG:シューティング SLG:シミュレーション RPG:ロールプレイング A・RPG:アクション・ロールプレイング S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング RCG:レースゲーム PZG:パズル SPG:スポーツ AVG:アドベンチャー A・AVG:アクション・アドベンチャー TBL:テーブル ETC:その他

133	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
134	発売日未定	ラインアタックヒーローズ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
135	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
136	発売日未定	パックマン パーティ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	231

PlayStation Portable

7月発売予定のソフト

137	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable	アルケミスト	¥6279/AVG	
138	29日	恋する乙女と守護の楯 Portable 限定版	アルケミスト	¥8379/AVG	
139	29日	ネオジオヒーローズ ~アルティメット シューティング~	SNKプレイモア	¥5040/STG	
140	29日	ネオジオヒーローズ ~アルティメット シューティング~(DL版)	SNKプレイモア	¥3990/STG(※2)	
141	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	¥6090/ACT	134
142	29日	初音ミク -Project DIVA- 2nd いっぱいパック	セガ	¥26980/ACT	134
143	29日	ModNation 無限のカート王国 ポータブル	SCE	¥4980/ACT	
144	29日	ModNation 無限のカート王国 ポータブル(DL版)	SCE	¥3800/ACT(※2)	
145	29日	TAKUYO MIX BOX ~ファーストアニバーサリー~	TAKUYO	¥6090/ETC	
146	29日	セカンドノベル ~彼女の夏、15分の記憶~	日本一ソフトウェア	¥5229/AVG	132
147	29日	セカンドノベル ~彼女の夏、15分の記憶~(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000/AVG(※2)	132
148	29日	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	日本ファルコム	¥6090/ACT	140
149	29日	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980/ACT	140
150	29日	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ(DL版)	日本ファルコム	¥5200/ACT(※2)	140
151	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	ラッセル	¥6279/AVG	
152	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND 限定版	ラッセル	¥9429/AVG	
153	29日	GA -芸術科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND(DL版)	ラッセル	¥5500/AVG(※2)	

8月発売予定のソフト

154	5日	アンデッドナイツ(コーエーテクモ the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2940/ACT	
155	5日	ジルオール インフィニットプラス(コーエーテクモ the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2940/RPG	
156	5日	STORM LOVER(ストームラバー)	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/AVG	
157	5日	流行り神3 ~警視庁怪異事件ファイル~ The Best Price	日本一ソフトウェア	¥2940/AVG	
158	5日	流行り神3 ~警視庁怪異事件ファイル~ The Best Price(DL版)	日本一ソフトウェア	¥2200/AVG(※2)	
159	5日	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	バンダイナムコゲームス	¥5480/RPG	188
160	5日	俺たちのサバゲー VERSUS	ベストメディア	¥5040/STG	195
161	5日	アサシンクリード ブラッドライン(ユービーアイ・ザ・ベスト)	ユービーアイソフト	¥2940/ACT	
162	12日	アイドル雀士 スーチーパイⅣ ぽ~たぶる	サイバーフロント	¥5040/TBL	
163	12日	アイドル雀士 スーチーパイⅣ ぽ~たぶる 限定版	サイバーフロント	¥7140/TBL	
164	12日	家族計画	サイバーフロント	¥5040/AVG	
165	12日	家族計画 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
166	12日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ~無垢なる囁き、天翼の災禍~	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	
167	12日	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	¥6090/AVG	197
168	12日	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー 限定版	5pb.	¥8190/AVG	197
169	12日	花帰葬	プロトタイプ	¥4830/AVG	
170	19日	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
171	19日	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
172	26日	二世の契り(ニセノチギリ)	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
173	26日	二世の契り(ニセノチギリ) 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
174	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
175	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
176	26日	薄桜鬼 随想録 ポータブル ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
177	26日	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	¥3990/ETC	24
178	26日	PSP「プレイステーション・ポータブル」はじめようアイルー村パック	SCE	¥19900/ETC	
179	26日	さくらさくら -HARU URARA-	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
180	26日	さくらさくら -HARU URARA- 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
181	26日	ファンタシースターポータブル2(PSP the Best)	セガ	¥2500/RPG	
182	26日	MLB 2K10	Take-Two Interactive Japan	¥4800/SPG	
183	26日	パチンカーマニアP CR 鉄拳タフ	ドラス	¥4725/SLG	
184	26日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	219
185	26日	エースコンバットX2 ジョイントアサルト(DL版)	バンダイナムコゲームス	¥5230/ACT(※2)	219
186	26日	プロジェクトケルベルス	マイルストーン	¥6090/FTG	
187	8月	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.1 THE 麻雀	ディースリー・パブリッシャー	¥2100/TBL	
188	8月	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.2 THE 将棋	ディースリー・パブリッシャー	¥2100/TBL	
189	8月	SIMPLE2000シリーズPortable!! Vol.3 THE ホントに頭を使うアクション ~デッドヘッドフレッド~	ディースリー・パブリッシャー	¥2100/ACT	

夏発売予定のソフト

190	夏	真・恋姫†夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 魏編	イエティ	¥6825/AVG	
191	夏	真・恋姫†夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 呉編	イエティ	¥6825/AVG	
192	夏	真・恋姫†夢想 ~乙女繚乱☆三国志演義~ 蜀編	イエティ	¥6825/AVG	

9月発売予定のソフト

193	2日	ホワイトブレス ~パーフェクトエディション~	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
194	2日	ホワイトブレス ~パーフェクトエディション~ 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
195	2日	BLEACH~ヒート・ザ・ソウル7~	SCE	¥4980/ACT	
196	2日	BLEACH~ヒート・ザ・ソウル7~(DL版)	SCE	¥3800/ACT(※2)	
197	9日	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040/SLG	
198	9日	戦国絵札遊戯 不如帰 大乱(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800/SLG(※2)	
199	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo!	アスキー・メディアワークス	¥6090/AVG	
200	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華版	アスキー・メディアワークス	¥9240/AVG	
201	9日	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! 豪華限定版	アスキー・メディアワークス	¥10290/AVG	
202	9日	VitaminX Evolution Plus	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/AVG	
203	9日	VitaminX Evolution Plus 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/AVG	
204	16日	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	¥5229/RPG	
205	16日	遊戯王ファイブディーズ タッグフォース5	KONAMI	¥5250/ETC	
206	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	¥2940/ACT	
207	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー(DL版)	スクウェア・エニックス	¥2100/ACT(※2)	
208	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	スクウェア・エニックス	¥2940/ACT	
209	16日	アルティメット ヒッツ ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング(DL版)	スクウェア・エニックス	¥2100/ACT(※2)	
210	16日	TRICK×LOGIC シーズン2	SCE	¥2980/AVG	
211	16日	BLUE ROSES ~妖精と青い瞳の戦士たち~	日本一ソフトウェア	¥6090/S・RPG	
212	16日	BLUE ROSES ~妖精と青い瞳の戦士たち~(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800/S・RPG(※2)	
213	22日	デュラララ!! 3way standoff	アスキー・メディアワークス	¥6090/AVG	
214	22日	デュラララ!! 3way standoff 限定版	アスキー・メディアワークス	¥8190/AVG	
215	22日	デュラララ!! 3way standoff(DL版)	アスキー・メディアワークス	¥5040/AVG(※2)	
216	22日	R.U.R.U.R -Petit Prince-	グリーンウッド	¥6090/AVG	
217	22日	Winning Post 7 2010	コーエーテクモゲームス	¥5040/SLG	
218	22日	クロヒョウ 龍が如く新章	セガ	¥6279/A・AVG	225
219	22日	クロヒョウ 龍が如く新章 名越稔洋プロデュース プレミアムBOX	セガ	¥9429/A・AVG	225
220	22日	クロヒョウ 龍が如く新章(DL版)	セガ	¥5600/A・AVG(※2)	225
221	22日	家庭教師ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト(Best Collection)	マーベラスエンターテイメント	¥2940/FTG	
222	30日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
223	30日	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
224	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥3990/SPG	
225	30日	祝福のカンパネラ Portable	角川書店	¥6090/AVG	
226	30日	祝福のカンパネラ Portable DXパック	角川書店	¥8400/AVG	
227	30日	けいおん! 放課後ライブ!!	セガ	¥6090/ACT	223
228	30日	英雄伝説 零の軌跡	日本ファルコム	¥6090/RPG	222
229	30日	英雄伝説 零の軌跡 限定ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980/RPG	222
230	30日	Starry☆Sky ~in Summer~ Portable	honeybee	価格未定/AVG	
231	30日	Starry☆Sky ~in Summer~ Portable 限定版	honeybee	価格未定/AVG	
232	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス)	Maid meets Cat	¥6279/AVG	
233	30日	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) 初回限定版	Maid meets Cat	¥9429/AVG	
234	30日	ドラゴンボール タッグ バーサス	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	224

10月発売予定のソフト

235	7日	加奈~いもうと~	サイバーフロント	¥5040/AVG	
236	7日	加奈~いもうと~ 限定版	サイバーフロント	¥7140/AVG	
237	14日	ロード オブ アルカナ	スクウェア・エニックス	¥5980/ACT	200
238	14日	ロード オブ アルカナ(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980/ACT(※2)	200
239	14日	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	価格未定/AVG	
240	14日	メモリーズオフ6 Next Relation 限定版	5pb.	価格未定/AVG	
241	21日	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超絶転生! バルカンホルセウス	タカラトミー	¥5755/ACT	
242	28日	カルネージハート エクサ	アートディンク	¥5880/SLG	225
243	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥	アスキー・メディアワークス	¥5040/AVG	
244	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥(DL版)	アスキー・メディアワークス	¥3990/AVG(※2)	
245	28日	D.C.I&II P.S.P. ~ダ・カーポI&II~ プラスシチュエーションポータブル	角川書店	¥8190/AVG	
246	28日	D.C.I&II P.S.P. ~ダ・カーポI&II~ プラスシチュエーションポータブル DXパック	角川書店	¥9999/AVG	
247	28日	らき☆すた ~陵桜学園 桜藤祭~ Portable	角川書店	¥6090/AVG	
248	28日	らき☆すた ~陵桜学園 桜藤祭~ Portable DXパック	角川書店	¥9030/AVG	
249	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一ソフトウェア	¥5040/S・RPG	
250	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000/S・RPG(※2)	
251	28日	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	214
252	28日	ゴッドイーター バースト アペンド版	バンダイナムコゲームス	¥2100/ACT	214
253	28日	Lusian Bee's EVIL VIOLET	5pb.	¥5040/AVG	
254	28日	Lusian Bee's JUSTICE YELLOW	5pb.	¥5040/AVG	
255	28日	Lusian Bee's TRILOGY BOX	5pb.	¥15120/AVG	
256	28日	Lusian Bee's -RESURRECTION SUPERNOVA-	5pb.	¥5040/AVG	
257	28日	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	¥6090/AVG	
258	28日	つよきす 2学期 Portable(DL版)	レヴォリューション	¥5040/AVG(※2)	
259	28日	つよきす 2学期 Portable 特別限定版	レヴォリューション	¥11340/AVG	

11月発売予定のソフト

260	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power!!!	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
261	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power!!! 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
262	25日	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	¥6090/RPG	228
263	25日	ぱすてるチャイムContinue 初回限定版	5pb.	¥8190/RPG	228

秋発売予定のソフト

264	秋	維新恋華 龍馬外伝	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/AVG	
265	秋	DREAM C CLUB Portable(ドリームクラブ ポータブル)	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/SLG	225

12月発売予定のソフト

266	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	価格未定/AVG	
267	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ 限定版	ブシロード	価格未定/AVG	
268	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ Portable	honeybee	価格未定/AVG	
269	22日	Starry☆Sky ~in Autumn~ Portable 限定版	honeybee	価格未定/AVG	

年末発売予定のソフト

270	2010年末	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	価格未定/ACT	14

冬発売予定のソフト

271	冬	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	54

2010年発売予定のソフト

272	2010年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
273	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
274	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定/未定	
275	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990/ACT	
276	2010年	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	価格未定/AVG	
277	2010年	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ	価格未定/AVG	
278	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定/RPG	

2011年1月発売予定のソフト

279	27日	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279/ACT	
280	27日	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429/ACT	

2011年3月発売予定のソフト

281	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable	honeybee	価格未定/AVG	
282	24日	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable 限定版	honeybee	価格未定/AVG	

2011年発売予定のソフト

283	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定/AVG	
284	2011年	白騎士物語 -New Project-(仮)	SCE	価格未定/RPG	

発売日未定のソフト

285	発売日未定	雅恋 ~MIYAKO~	アイディアファクトリー	価格未定/AVG	
286	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定/AVG	
287	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定/RPG	
288	発売日未定	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	価格未定/S・RPG	68
289	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	
290	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE	価格未定/ACT	
291	発売日未定	パタポン3(仮)(DL版)	SCE	価格未定/ACT(※2)	
292	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT	
293	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG	
294	発売日未定	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	価格未定/AVG	225
295	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定/AVG	

※1："Amazon.co.jp" 専売タイトルです。　※2："PlayStation Store" 配信タイトルです。

PlayStation 3

7月発売予定のソフト

296	29日	戦国BASARA3	カプコン	¥6990/ACT	100・258
297	29日	ModNation 無限のカート王国	SCE	¥5980/ACT	

8月発売予定のソフト

298	5日	タイガー・ウッズ PGA TOUR 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
299	5日	アサシン クリードII スペシャルエディション	ユービーアイソフト	¥3990/ACT	
300	19日	超次元ゲイム ネプテューヌ	コンパイルハート	¥7329/RPG	
301	19日	超次元ゲイム ネプテューヌ 限定版	コンパイルハート	¥9429/RPG	
302	19日	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	バンダイナムコゲームス	¥8379/ACT	184
303	26日	ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	150
304	26日	MLB 2K10	Take-Two Interactive Japan	¥5800/SPG	

9月発売予定のソフト

305	9日	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥7140/RCG	
306	9日	UFC Undisputed 2010	ユークス	¥7329/ACT	
307	16日	剣と魔法と学園モノ。3	アクワイア	¥7329/RPG	
308	16日	FUEL(Codemasters THE BEST)	コードマスターズ	¥3990/RCG	
309	16日	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	¥8190/STG	78
310	22日	Winning Post 7 2010	コーエーテクモゲームス	¥7560/SLG	
311	22日	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	¥7980/STG	150
312	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG	
313	30日	デッドライジング2	カプコン	¥7990/ACT	212
314	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980/STG	218
315	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980/STG	218
316	30日	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190/A・RPG	216
317	30日	トリニティ ジルオール ゼロ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥11340/A・RPG	216

10月発売予定のソフト

318	7日	F1 2010	コードマスターズ	¥7770/RCG	
319	7日	ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST (エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウエスト)	バンダイナムコゲームス	¥7329/A・AVG	
320	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980/ACT	
321	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329/ACT	
322	21日	EyePet(仮)	SCE	¥3980/ETC	
323	21日	スポーツチャンピオン	SCE	¥3980/SPG	
324	21日	Beat Sketch!	SCE	¥2980/ETC	
325	21日	街スベリ	SCE	¥3980/ACT	
326	21日	BIG 3 GUN SHOOTING	バンダイナムコゲームス	¥6279/STG	223
327	10月	パチパラ16 ～ギンギラパラダイス2～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG	
328	10月	パチパラ16 ～ギンギラパラダイス2～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※3)	
329	10月	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定/STG	208

11月発売予定のソフト

330	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/RPG	
331	11日	グランツーリスモ 5	SCE	¥7980/RCG	161
332	11月	無限回廊 光と影の箱	SCE	¥3980/PZG	
333	11月	肉弾	SCE	¥3980/FTG	
334	11月	Moveでパーティー	SCE	¥3980/ETC	

秋発売予定のソフト

335	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG	
336	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※3)	
337	秋	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	価格未定/STG	223
338	秋	アガレスト戦記2	コンパイルハート	¥7329/RPG	
339	秋	アガレスト戦記2 限定版	コンパイルハート	¥9429/RPG	
340	秋	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980/SLG	

12月発売予定のソフト

341	12月	TVスーパースター	SCE	¥3980/ETC	

冬発売予定のソフト

342	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	価格未定/ACT	225
343	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3) 初回限定版	アークシステムワークス	価格未定/ACT	225
344	冬	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定/AVG	
345	冬	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	価格未定/RPG	

2010年発売予定のソフト

346	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON(エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定/ACT	
347	2010年	信長の野望 Online	コーエーテクモゲームス	価格未定/RPG	
348	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～	KONAMI	価格未定/A・AVG	
349	2010年	コール オブ デューティ ブラックオプス	スクウェア・エニックス	価格未定/STG	148
350	2010年	フリフリ! サルゲッチュ	SCE	価格未定/ACT	
351	2010年	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
352	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
353	2010年	CLANNAD	プロトタイプ	価格未定/AVG	
354	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT	
355	2010年	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	223
356	2010年	H.A.W.X.2	ユービーアイソフト	価格未定/STG	

2011年3月発売予定のソフト

357	上旬	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	264

2011年春発売予定のソフト

358	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定/FTG	217

2011年発売予定のソフト

359	2011年	KILLZONE 3	SCE	価格未定/STG	
360	2011年	The Shoot(仮)	SCE	価格未定/STG	
361	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定/A・RPG	
362	2011年	Heroes on the Move(仮)	SCE	価格未定/ACT	
363	2011年	Tower(仮)	SCE	価格未定/PZG	
364	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
365	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT	
366	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/STG	
367	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定/RPG	215

発売日未定のソフト

368	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG	
369	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定/ACT	
370	発売日未定	アクション・アドベンチャー(仮)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
371	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG	
372	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定/A・AVG	
373	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL	
374	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
375	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SPG	
376	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG	
377	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG	
378	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT	
379	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
380	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	
381	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT	
382	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定/SLG	
383	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定/SLG	
384	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定/PZG	
385	発売日未定	世界最強銀星囲碁ハイブリッドモンテカルロ	シルバースタージャパン	価格未定/TBL	
386	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT	
387	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG	
388	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	149
389	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	55
390	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/A・AVG	
391	発売日未定	HEAVY RAIN -心の軋むとき- (PlayStation Move対応版)	SCE	価格未定/AVG	
392	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG	
393	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG	
394	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG	
395	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定/SLG	
396	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定/ACT	
397	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG	
398	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定/SLG	
399	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定/A・RPG	
400	発売日未定	ボンバーマン(仮)	ハドソン	価格未定/ACT	
401	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定/A・RPG	
402	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG	
403	発売日未定	アニメ連動プロジェクト(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
404	発売日未定	新RPG	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	
405	発売日未定	新シューティングゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG	
406	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	
407	発売日未定	スーパーロボットシリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
408	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG	
409	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定/SLG	
410	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定/STG	
411	発売日未定	麻雀王	童	価格未定/TBL	

PlayStation 2

7月発売予定のソフト

412	29日	夏空のモノローグ	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
413	29日	夏空のモノローグ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
414	29日	戦国無双2 (PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2079/ACT	
415	29日	戦国無双2 Empires(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥1554/ACT	
416	29日	信長の野望・革新 with パワーアップキット (コーエーテクモ the Best)	コーエーテクモゲームス	¥3990/ACT	

8月発売予定のソフト

417	5日	ペルソナ3 フェス(PlayStation2 the Best)	アトラス	¥2940/RPG	
418	5日	ペルソナ4(PlayStation2 the Best)	アトラス	¥2940/RPG	
419	5日	新・三國無双4 Empires(PlayStation2 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥1554/ACT	
420	5日	Jリーグウイニングイレブン2010 クラブチャンピオンシップ	KONAMI	¥5980/SPG	
421	12日	真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天翼の災禍～	システムソフト・アルファー	¥7140/SLG	

10月発売予定のソフト

422	28日	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
423	28日	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
424	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り-	角川書店	¥5985/AVG	
425	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り- DXパック	角川書店	¥7980/AVG	

11月発売予定のソフト

426	末	パンドラ ～君の名前を僕は知る～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
427	末	パンドラ ～君の名前を僕は知る～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
428	11月	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)～終焉の一秒～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
429	11月	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)～終焉の一秒～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

12月発売予定のソフト

430	12月	アーメン・ノワール	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
431	12月	アーメン・ノワール 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
432	12月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
433	12月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	

2010年発売予定のソフト

434	2010年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定/AVG	

発売日未定のソフト

435	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定/AVG	

Xbox 360

7月発売予定のソフト

436	29日	アガレスト戦記ZERO Dawn of War	コンパイルハート	¥7140/RPG	
437	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼	サイバーフロント	¥7329/STG	
438	29日	ストライクウィッチーズ 白銀の翼 限定版	サイバーフロント	¥11529/STG	
439	29日	スプリームコマンダー2	スクウェア・エニックス	¥7980/SLG	150
440	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	¥7140/AVG	
441	29日	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 初回限定版	5pb.	¥9765/AVG	

8月発売予定のソフト

442	5日	マグナカルタ2(Xbox 360 プラチナコレクション)	バンダイナムコゲームス	¥3990/RPG	付録48
443	5日	アサシン クリードII スペシャルエディション (Xbox 360 プラチナコレクション)	ユービーアイソフト	¥3990/ACT	付録48
444	26日	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	アイディアファクトリー	¥7329/AVG	
445	26日	ケイン&リンチ2 ドッグ・デイズ	スクウェア・エニックス	¥7980/ACT	150
446	26日	MLB 2K10	Take-Two Interactive Japan	¥5800/SPG	

夏発売予定のソフト

447	夏	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	価格未定/AVG	

※3:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
448	夏	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	価格未定／AVG	
449	夏	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～CSエディション	プロトタイプ	¥5460／AVG	

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
450	9日	UFC Undisputed 2010	ユークス	¥7329／FTG	
451	15日	Halo: Reach	マイクロソフト	¥7140／STG	付録4
452	15日	Halo: Reach リミテッド エディション	マイクロソフト	¥8610／STG	付録4
453	15日	Halo: Reach レジェンダリー エディション	マイクロソフト	¥16590／STG	付録4
454	16日	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	¥8190／STG	78・付録28
455	22日	シンギュラリティ	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	150
456	29日	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン9.0 プレミアムパッケージ	カプコン	¥6090／ACT	
457	29日	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン9.0 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	カプコン	¥8190／ACT	
458	30日	マッデンNFL 11(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	
459	30日	デッドライジング2	カプコン	¥7990／ACT	212・付録25
460	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー)	コーエーテクモゲームス	¥7980／STG	218
461	30日	QUANTUM THEORY(クウォンタム セオリー) リミテッドエディション	コーエーテクモゲームス	¥9980／STG	218

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
462	7日	F1 2010	コードマスターズ	¥7770／RCG	
463	7日	ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST (エンスレイブド オデッセイ トゥ ザ ウエスト)	バンダイナムコゲームス	¥7329／A・AVG	
464	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980／ACT	付録26
465	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	
466	28日	車輪の国、向日葵の少女	5pb.	¥7140／AVG	
467	28日	車輪の国、向日葵の少女 限定版	5pb.	¥9240／AVG	
468	28日	Fable Ⅲ	マイクロソフト	¥7140／RPG	付録8
469	28日	Fable Ⅲ リミテッドエディション	マイクロソフト	¥8190／RPG	付録8
470	10月	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	208・付録33

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
471	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG	付録30

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
472	秋	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	価格未定／STG	223
473	秋	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140／STG	付録33
474	秋	SBKX Superbike World Championship -JP EDITION-	ラッセル	¥6280／RCG	
475	秋	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980／SLG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
476	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	価格未定／ACT	225
477	冬	ARCANA HEART3(アルカナハート3) 初回限定版	アークシステムワークス	価格未定／ACT	225
478	冬	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	価格未定／ACT	付録29
479	冬	ソニック フリーライダーズ	セガ	価格未定／RCG	
480	冬	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／SLG	付録32
481	冬	トゥー ワールド 2	ユービーアイソフト	価格未定／RPG	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
482	2010年	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON (エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	
483	2010年	キャッスルヴァニア ～ローズ・オブ・シャドウ～	KONAMI	価格未定／A・AVG	付録31
484	2010年	コール オブ デューティ ブラックオプス	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	148・付録14
485	2010年	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
486	2010年	Majin(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
487	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	
488	2010年	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	223・付録27
489	2010年	H.A.W.X.2	ユービーアイソフト	価格未定／STG	付録33

2011年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
490	2月	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定／RPG	

2011年4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
491	7日	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定／A・AVG	付録10

2011年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
492	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG	217・付録33
493	春	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	価格未定／SLG	225・付録18

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
494	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
495	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
496	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG	付録33

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
497	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
498	発売日未定	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
499	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
500	発売日未定	クロスボード7	KONAMI	価格未定／ACT	
501	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	付録12
502	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	149・付録24
503	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
504	発売日未定	DECA SPORTA(デカスポルタ) FREEDOM	ハドソン	価格未定／SPG	
505	発売日未定	Kinect Adventures	マイクロソフト	価格未定／AVG	65
506	発売日未定	Kinect Animals	マイクロソフト	価格未定／ETC	65
507	発売日未定	Kinect Joy Ride	マイクロソフト	価格未定／RCG	65
508	発売日未定	Kinect Sports	マイクロソフト	価格未定／SPG	65
509	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG	付録33

DSiウェア

2010年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
510	2010年	タングラム(仮)	ジュピター	価格未定／PZG	

Wiiウェア

8月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
511	8月	ブルーオアシス～未知なる深海～	ハドソン	500Wiiポイント／ETC	

2010年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
512	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定／ACT	
513	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG	

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
514	配信日未定	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG	
515	配信日未定	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
516	配信日未定	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
517	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT	
518	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG	

PlayStation Network (PSP)

7月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
519	29日	TRICK×LOGIC 事件ファイルNo.6「ブラッディ・マリーの謎」	SCE	¥400／AVG	
520	29日	SIMPLE2500シリーズPortable!! Vol.6 THE 戦車	ディースリー・パブリッシャー	¥2000／SLG	
521	29日	SIMPLE2500シリーズPortable!! Vol.9 THE マイ・タクシー	ディースリー・パブリッシャー	¥2000／SLG	

8月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
522	5日	TRICK×LOGIC 事件ファイルNo.7「ライフリングマーダー」	SCE	¥400／AVG	
523	12日	TRICK×LOGIC 事件ファイルNo.8「目の壁の密室」	SCE	¥400／AVG	
524	19日	TRICK×LOGIC 事件ファイルNo.9「Yの標的」	SCE	¥400／AVG	
525	26日	TRICK×LOGIC 事件ファイルNo.10「完全無欠のアリバイ」	SCE	¥400／AVG	

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
526	夏	ワールド・ネバーランド ～ナルル王国物語～	アルティ	¥3800／SLG	

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
527	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定／未定	
528	配信日未定	グラビティ・クラッシュ	SCE	価格未定／STG	

PlayStation Network (PS3)

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
529	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG	
530	夏	Braid(ブレイド)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	¥800／PZG	

10月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
531	21日	フレ!フレ!ボウリング	SCE	¥1900／SPG	

秋配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
532	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定／RCG	241
533	秋	ソニックアドベンチャー	セガ	価格未定／ACT	241
534	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

2010年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
535	2010年	MALICIOUS(マリシアス)	アルヴィオン	価格未定／ACT	
536	2010年	SPACE INVADERS INFINITY GENE	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	241
537	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	241
538	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定／ACT	

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
539	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
540	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
541	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
542	配信日未定	アストロリッパー	スパイク	¥500／STG	
543	発売日未定	ハスラーキング(PlayStation Move対応版)	SCE	価格未定／TBL	
544	配信日未定	ドリームクロニクル	ハドソン	価格未定／AVG	

Xbox LIVE アーケード

8月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
545	4日	悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair	KONAMI	1200マイクロソフトポイント／ACT	239・付録47
546	11日	Monday Night Combat	マイクロソフト	1200マイクロソフトポイント／STG	付録47
547	18日	ララ・クロフト アンド ガーディアン オブ ライト	スクウェア・エニックス ヨーロッパ	1200マイクロソフトポイント／ACT	付録47

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
548	夏	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG	
549	夏	KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	価格未定／STG	
550	夏	ぐわんげ	ケイブ	価格未定／STG	239

秋配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
551	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定／RCG	
552	秋	ソニックアドベンチャー	セガ	価格未定／ACT	
553	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

2010年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
554	2010年	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
555	2010年	SPACE INVADERS INFINITY GENE	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	239
556	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	239
557	2010年	ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI	セガ	価格未定／ACT	

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
558	配信日未定	デッドライジング2:CASE 0	カプコン	価格未定／ACT	付録25
559	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	
560	配信日未定	ドリームクロニクル	ハドソン	800マイクロソフトポイント／AVG	

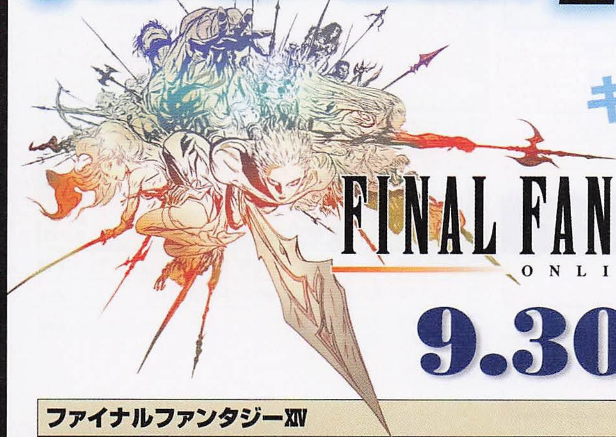
βテストついに開始!!



βテストが開始され、いよいよその全貌が見え始めた『ファイナルファンタジーXIV』。そのβバージョンから気になるポイントを集中チェック！

『FF XIV』本格始動！

βテストを最速レポート！ キャラメイク&システムを徹底追跡!!



残念ながらPS3版は来年3月頃に延期となってしまったが、Windows版の正式サービス開始日が、9月30日（※1）に決定！ 今回は、現在複数のワールドに分けて実施中のβテスト版の内容を、キャラメイクとシステムに絞り、αテストからの変更点を徹底追跡！ αテスト版から大幅に進化した、新たなる『FFXIV』の魅力を改めて紹介していこう！

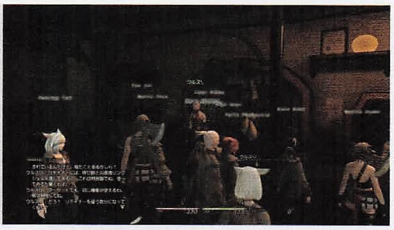
9.30 Windows版 正式サービス開始！

ファイナルファンタジーXIV

PS3	2011年3月上旬発売予定	価格未定	
	ジャンル	RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー	スクウェア･エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力
PC	2010年9月30日発売予定（※1）	オープン価格+30日¥1,344（税込）	
	ジャンル	RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー	スクウェア･エニックス	育成
	備考	オンライン専用	協力

βテストについて

βテストとは、正式サービス前に行う、大人数の一般プレイヤーによるテストのこと。あくまでもテストなので、プレイヤーの意見をもとに、正式サービス開始時には、システムや仕様などが変更される可能性もある点に注意。



TOPICS

Windows版で必要なスペックは？

発売日決定に伴い、Windows版の「必要動作環境」が公開。また先日「推奨動作環境」も公開され、こちらはWindows 7のみ、Intel Core i7 （2.66GHz） 以上、NVIDIA GeForce GTX 460以上（VRAM 768MB以上）、メインメモリ4GB以上となっている（ほかは「必要動作環境」とほぼ同じ）。「必要動作環境」は、あくまでも最低限必要なスペックを示すものであり、快適なプレイが保証されているわけではない点に注意。近年発売されたミドルクラス（中価格帯）以上のCPUやグラフィックカード（またはそれらが搭載されたPC）があれば、ひとまず遊べるだろう。オフィシャルベンチマークソフト（※2）も公開中なので、参考にしよう。



▲Windows版では、PCの性能にあわせたグラフィック関連の設定が自由に行える。β版から画面解像度などの変更も可能になり、画面比率も自由自在。緻密なグラフィックが楽しめる！（上の写真は、画面解像度1600×1200の画像）

■『FFXIV』βテスト必要動作環境

OS	Windows XP（SP3） Windows Vista 32bit/64bit（SP2） Windows 7 32bit/64bit（SP2） ※64bitOSは、WOW64（Windows on Windows 64）での動作
CPU	Intel Core 2 Duo（2.0GHz） AMD Athlon X2（2.0GHz）
メインメモリ	Windows XP：1.5GB以上 Windows Vista / Windows 7：2GB以上
HDD/SSD 空き容量	インストール：空き容量 15GB以上 ダウンロード：マイドキュメントのあるドライブの空き容量 6GB以上
グラフィックカード	NVIDIA GeForce 9600シリーズ以上（VRAM 512MB以上） ATI Radeon HD 2900シリーズ以上（VRAM 512MB以上）
サウンドカード	DirectSound互換サウンドカード（DirectX 9.0c以上）
通信環境	ブロードバンド以上（常時接続必須）
画面解像度	1280×720以上 32bit
DirectX	DirectX 9.0c
その他	マウス、キーボード、ゲームパッド（必要に応じて）

※1：「通常版」は9月30日、「コレクターズエディション」は9月22日に発売予定。「コレクターズエディション」購入者は、特典として9月22日から先行ログインが可能。 ※2：『FFXIV』を動作させた場合の指標となるスコアを確認できるソフト。詳細はダウンロードサイト（http://www.finalfantasyxiv.com/media/benchmark/jp/）を参照。

βテスト開始記念特別企画

キャラメイク完全解析

Character Making Perfect Guide





βバージョンで初解禁となったミコッテのキャラメイクに迫る!

まずは民族と性別、そして部族。容姿タイプは気にしなくてOK!

ここからは、実際のキャラクターメイキング画面に沿って、どんなキャラが作れるのか、どれくらいのバリエーションがあるのかを実際に作りながら解説しよう。

■STEP①：民族・部族・性別

まずは民族（『FFXI』でいうところの種族）を決定。その後、部族と性別を決定することになるが、ミコッテは女性のみで、ルガディンは男性のみ。さらにヒューランの一部族であるハイランダーも男性のみとなっている。部族の違いは、基本的に外見的なものだけで、これにより肌の色や髪の色で選べるカラーパターンが変化する。ここでは、αテスト版では未登場だったミコッテを選択。ミコッテの部族は、サンシーカーとムーンキーパーの2つ。違いとしては肌や髪で選べる色が、サンシーカーは明るいイメージで、ムーンキーパーはやや暗めのイメージとなっている。また、ミコッテの場合、尻尾の長さとバストサイズも、部族によって変わるようだ。尻尾については、サンシーカーは短く、太ももあたりまで。一方ムーンキーパーは細めで長く、足首まで伸びている。バストについては、ムーンキーパーのほうがやや大きいようだ。ちなみにヒューラン女性は顔のタイプでバストサイズが変化。このあたりの詳細は今後、変更される可能性もある。

■STEP②：容姿タイプ

民族・部族・性別が決まったら、基本となる容姿タイプを選択する。各部族に4つずつ、合計8タイプが用意されているが、これはあくまでもベースとなる初期の組み合わせを選ぶだけ。これを土台にして、細かく変更していくことになるので、基本的になんでもいい。その後の選択によって、まったく別のスタイルにすることも可能だ。これは、『FFXI』で選択できた8種類の容姿を再現した組み合わせが、最初からセットされていると考えるとわかりやすい。『FFXI』と同じ姿でプレイしたいなら、ここで選べる容姿パターンを、そのまま使うというのもいいだろう（例えばヒュームF1を使っていたなら、ヒューラン・ミッドランダー・女性・容姿タイプ1が近い）。

■STEP③－A：キャラの外見／サイズ～肌の色

容姿タイプを決定すると、次の画面でキャラの外見を細かく設定できる。まず最初の画面で「サイズ」「声」「肌の色」「髪」「顔」「特徴」を選択可能。そのなかから、「髪」を選ぶと、「髪型」「髪の色」「メッシュの色」を選択できる。そして「顔」を選ぶと「顔タイプ」「眉毛の形」「目の形」「瞳の大きさ」「瞳の色」「鼻の形」「口の形」「輪郭」を設定可能だ。このSTEP③で外見に関するすべてを決定するのだが、項目が多いのでここでは分割して紹介していく。これらは順番に決める必要はなく、どこから変更していってもよい。

まず、サイズは長身、やや長身、普通、短身、やや短身の5パターンで、声は3種類。声は、実際に掛け声を聞きながら選択可能だ。肌の色は16パターンから選択。前述のとおり、部族によってカラーパターンは異なり、ミコッテの場合、サンシーカーは基本的に褐色系が多く、ムーンキーパーは暗色系の色が多いようだ。

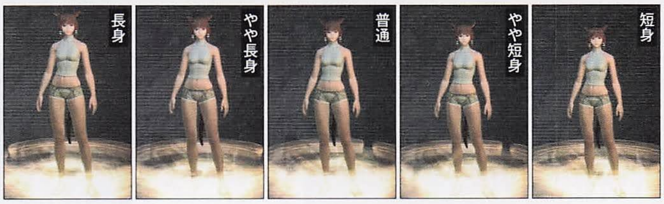
ミコッテの容姿タイプ

上段がサンシーカー、下段がムーンキーパーで選べるベースパターン。あくまでも初期ベースなので、ここから自由に変更できる。



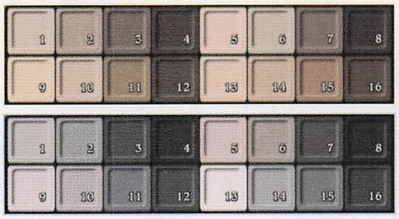
サイズ

サイズは、右の5種類から選択。基本的に背の高さが変わるだけなので、好みに応じて選択するといい。大きさの違いも実際に比べてみないとわかりにくい程度だ。もちろん、これでステータスなどが変化することもない。これはミコッテに限らず、すべての部族で同様だ。



肌の色

サンシーカーとムーンキーパーで異なる。それぞれ全16パターンから選択できる。





◀サンシーカーで褐色の肌となるパターン。黒猫的イメージ?



◀同じサンシーカーでも、肌の色によって印象はかなり変わる。

民族&部族写真集

ヒューラン、エレゼン、ララフェル、ミコッテ、ルガディンの5民族それぞれに、2つの部族が存在する。ミコッテは女性、ルガディンは男性のみ。さらにヒューランのハイランダーも男性のみとなるので、計15種類。ここではその代表的な顔をまとめて紹介！



髪型

ミコッテの場合、全部で8種類あるスタイルのなかから選択。基本的に『FFXI』であったミスラのフェイスパターンを再現している。



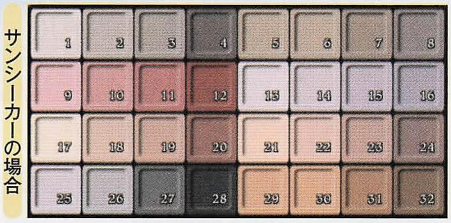


髪	色	メッシュ
スタイル6	No.12	No.9

髪	色	メッシュ
スタイル7	No.9	No.2

髪の色

サンシーカーとムーンキーパーで異なる。選択すると、尻尾もこの色になる。



メッシュの色

No.1にするとメッシュはかからない。異なる系統の色にするとかなり目立つ。



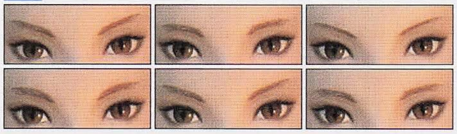
顔タイプ

総合的な顔のタイプを選択。ここから目の形や鼻の形を変更できるので、土台として考えよう。ミコッテの場合、主に顔つきや顔に入る紋様などをここで選ぶことになる。



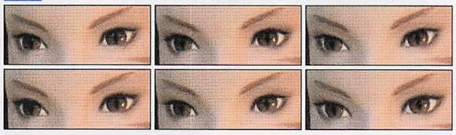
眉毛の形

前髪の長い髪型を選んでいると、眉毛が隠れて、ほとんど見えない場合もある。



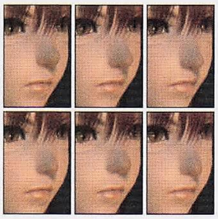
目の形

ミコッテの場合、全部で6種類のなかから選択。細かい違いだが、意外に印象は変わる。



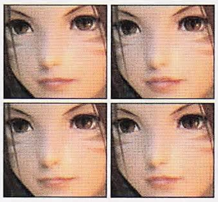
鼻の形

ミコッテの場合、目の形と同様に全6種類から選択。視点を変え、顔を横向きにして変えていくと変化がわかりやすい。顔の中心なので印象はかなり変わる。じっくりと決めよう。



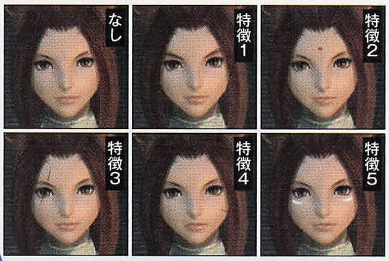
口の形

ミコッテの場合、4種類から選択。大きくイメージは変わらないが、印象を左右する大切なパーツの1つだ。全体のバランスを考えながら決めよう。



特徴

どう変化するかは、民族・部族・顔タイプなどの種類で異なる。額が髪で隠れていると、一部のキズやひたいにつける宝石などは、ほとんど意味がなくなる。なかには、眉毛が若干太くなるといった、一見するだけではわかりにくい特徴もある。



顔タイプでパーツが変わる!

キズや絆創膏は、顔のタイプによって位置が変化。位置と髪型によっては、まったく見えなくなることも。



さらに顔や髪型を自由にデザイン。ここは入念に行いたい!

■STEP③－B：キャラの外見／髪

続いて「髪」の項目で選択できるのは、「髪型」「髪の色」「メッシュの色」の3項目。髪型については、部族によって異なるが、全部で8～9パターンあり、基本的にベースパターンで選べたものと同じ。例えばサンシーカーのベースパターンでは選べなかった髪型も、ここでは選択することが可能となっている。

さらに髪の色は全部で32種類から選択できるが、このカラーパターンは、サンシーカーとムーンキーパーで異なっている点に注意。サンシーカーは淡色系が中心で、ムーンキーパーはやや濃い目の色が中心となる。ちなみに緑色系は、ムーンキーパーでしか選べないので、ちょっとレアな色になりそうだ。また、ここで決めた髪の色が、そのまま尻尾の色として反映されることも覚えておこう。メッシュの色については、これも民族・部族ごとに異なる32種類。あるかないかで印象は大きく異なるので、納得のいくものを選択しよう。なお。メッシュのNo.1は黒ではなく、「メッシュなし」となる。

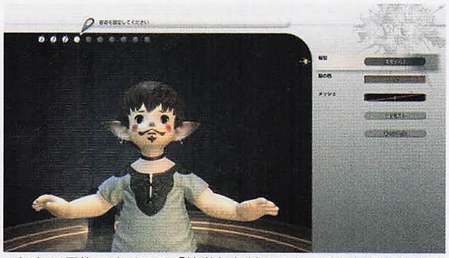
■STEP③－C：キャラの外見／顔

キャラの外見において、ある意味最も重要となるのが、顔だ。「顔」の項目を選ぶと、全体的な「顔タイプ」と、細かなパーツを自由に選択できる。ミコッテの場合、顔タイプはやわらかい顔つき、シャープな顔つきなど4種類。これを土台にして、パーツを変えていくことになる。

パーツについては、「眉毛の形」「目の形」「瞳の大きさ」「瞳の色」「鼻の形」「口の形」「輪郭」の7項目。それぞれ、数パターンから選択でき、これらを組み合わせて最終的な顔を決定する。1つ1つの差がわかりにくいものもあるが、組み合わせたときに印象が大きく変わることも。ここはじっくり時間をかけて、入念に作っていきたい。なお、ミコッテの顔にはなんらかの紋様がついているが、サンシーカーの顔タイプ1を選ぶと、この紋様がなくなる。紋様なしはこの組み合わせのみで、ムーンキーパーの場合は、どのタイプも紋様が入っているので覚えておこう。

■STEP③－C：キャラの外見／特徴

顔に付ける「特徴」では、キズや絆創膏などのアクセントを5つまで付加できる。何を、どんな形で付加できるかは、部族及び顔タイプによって異なってくる。ミコッテのサンシーカーを例にすると、1：眉毛が太くなる、2：ひたいに宝石が追加される、3：顔にキズ（顔タイプで位置が変わる）、4：顔にキズ（3とは違う位置）、5：目の下に隈取りが付けられる、といった具合だ。ちなみに特徴は、プレイ中に変更できるようになる可能性もある!?



▲ほかの民族ですべての「特徴」を付けると、こんな顔も作成可能。ただし、現時点では決定後の変更はできないので注意！

ミコッテエモート写真集

元気に動き回るアクティブなエモートの多いミコッテ。ここではそのなかから、特徴的なものをチョイスして紹介！



外見が決まればあとは簡単! クラスは見た目で選んでもいい!?

■STEP④：クラス

キャラの外見が決まったら、次に行うのはクラスの選択だ。これは初期クラスを決定するもので、アーマリーシステム（『FFXI』でいうジョブチェンジ）でいつでも変更することができる。武器を持ち替えるだけで変えられるので、とりあえずあまり深く考えなくてよさそうだ。インスピレーションで選んでおいて、あとで変えるのもアリ。

なお、最初に選んだクラスによって、初期装備が変わってくる点に注目。それぞれのクラスをイメージした装備になっていて、見た目もかなり異なっている。もしどうしても決められないなら、この初期装備のデザインで決めてしまうのもいいだろう。冒険初期の頃は装備品を自由に替えることは難しい可能性があるので、せめて初期装備くらいは、好みのものを選ぶのはアリ。

■STEP⑤：誕生日と守護神

次に、誕生日と守護神を選択。誕生月に関しては、エオルゼアでは1月＝星1月などに呼称が変化するが、入力自体は1～12で行えるので問題ないだろう。現在のところ、この誕生日がどんな影響を及ぼすのかは、明らかになっていない。自分の誕生日など、好きな日にちを入れておこう。

守護神は12神あり、誕生日で決まるが、その後自由に変更可能。αテストでもあったが、これも具体的な効果はハッキリしていない。やはり、選んだ神によって、何かしらの恩恵があるのだろうか。それぞれの神ごとに細かな設定があり、選択時に確認できるので、好みで決めよう。

■STEP⑥：所属ワールド

『FFXI』と同様に、『FFXIV』もプレイヤーが活動するワールド（サーバ）が複数存在。β版では、状況によってランダムで割り振られることもあるが、選択可能な場合はこのタイミングでワールドを選択することができた。

■STEP⑦：名前（名・姓）

名と姓を入力。姓の入力は必須で、姓名ともに最低でも3文字以上。使用できるのはアルファベットのみ（頭文字は大文字）と『FFXI』とほぼ同様の仕様だが、姓があるおかげで、名前の被りが起こりにくいのは嬉しいところだ。

■STEP⑧：所属国

正式サービスでは3国から選択できるようだが、βテスト版で選べるのはリムサ・ロミンサのみ。選んだ国によって、オープニングも変化するようだ。

■STEP⑨：最終確認

これまでに選択した各種項目を最終確認。すべてOKなら、いよいよ冒険の開始となり、船旅のイベントシーンが始まる。さまざまな冒険が待つリムサ・ロミンサへ旅立とう！



▲クラスはまずファイターやソーサラーなどのソサエティ（職能群）を選び、その後クラスを決定。クラスは今後増加する予定。

クラス（初期装備）

βテスト版で選べるのは、ファイター5種、ソーサラー2種、ギャザラー2種、クラフター4種の計13種類。それぞれで初期装備が異なっている。





初期装備はクラスを変えると……

ゲームを開始してすぐだと、新たな防具を購入する余裕はない。各クラスの初期装備は、いずれ手に入るものだとしても、すぐには難しい可能性がある。クラスはあとでも変更がきくので、好みの初期装備で選ぶといいだろう。

エオルゼアの月

現実の月と、エオルゼアの月の呼称との対応は、以下のとおり。

1月	2月	3月	4月	5月	6月
星1月	霊1月	星2月	霊2月	星3月	霊3月

7月	8月	9月	10月	11月	12月
星4月	霊4月	星5月	霊5月	星6月	霊6月

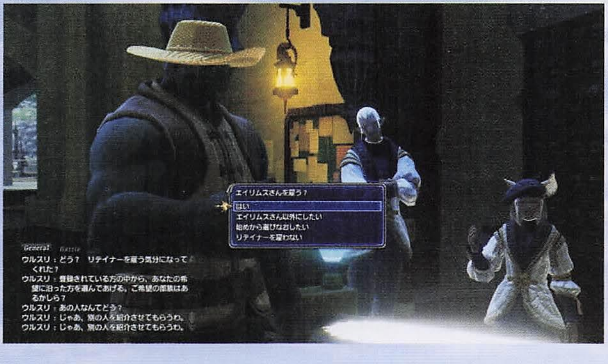
エオルゼアの守護神

それぞれの月に対応した、12の神が存在。どの神を信仰するかを選択できる。その効果については現状では不明。

月	シンボル	守護神	説明
星1月		ハルオーネ（戦神）	氷河と戦争を司る女神。都市国家イシュガルドの守護神。通説では壊神ラールガーの娘で、地神ノフィカの仇敵と解釈される。
霊1月		メネフィナ（愛神）	双月と慈愛を司る女神。通説では、日神アーゼマの異母妹であり、山神オシュオンの恋人と解釈される。
星2月		サリャク（河神）	河川と知識を司る男神。都市国家シャーレアンの守護神。通説では海神リムレーンの父で、工神ビエルゴの師と解釈される。
霊2月		ニメーヤ（星神）	惑星と運命を司る女神。通説では、時神アルジクの妹であり、壊神ラールガーの主と解釈される。
星3月		リムレーン（海神）	海洋と航海を司る、都市国家リムサ・ロミンサの守護神。通説では、河神サリャクの妹で、地神ノフィカの姉と解釈される。
霊3月		オシュオン（山神）	山岳と放浪を司る男神。通説では、商神ナルザルの義兄弟で、戦神ハルオーネの戦友と解釈される。

月	シンボル	守護神	説明
星4月		ビエルゴ（工神）	建築と工芸を司る男神。通説では河神サリャクの弟子であり、戦神ハルオーネの兄と解釈される。
霊4月		ラールガー（壊神）	彗星と破壊を司る男神。都市国家アラミゴの守護神。通説では、星神ニメーヤの僕で、工神ビエルゴと戦神ハルオーネの養父。
星5月		アーゼマ（日神）	太陽と審理を司る女神。通説では、時神アルジクの娘であり、愛神メネフィナの姉と解釈される。
霊5月		ナルザル（商神）	地底と商売を司る男神にして、都市国家ウルダハの守護神。通説ではナルとザルの二面の神であり、双子と解釈される。
星6月		ノフィカ（地神）	大地と豊穣を司る女神で、都市国家グリダニアの守護神。通説では、日神アーゼマの娘で、海神リムレーンの妹と解釈される。
霊6月		アルジク（時神）	重力と時間を司る男神。通説では、星神ニメーヤの兄であり、日神アーゼマと月神メネフィナの父と解釈される。





βver.の変更点をチェック!!

バトルから成長まで、システム面でも大きく進化したβテスト版。そのシステムに関する変更点を追求！

βテスト版バージョンアップ情報（抜粋）

■リムサ・ロミンサに「商業区」が追加。
■冒険者ギルド「溺れた海豚亭」でリテイナーが雇用可能に。
■ギルドリーヴに関して、以下の追加・修正が行われた。
・ギルドリーヴ再発行間隔が2日おき（地球時間）に変更。
・クリア時の報酬が、難易度などで変動するようになった。
・ギルドリーヴ中、稀にフィールドに宝箱が出現するようになった。
・「神符」（12時間ごとに10ずつ配布され、最大で200まで保持される）を捧げることで、ギルドリーヴ中のステータスなどにボーナスを得ることが可能に。
・「ファクションリーヴ」が追加。ファクションクレジット（最大で200まで保持可能）を消費して発行可能に。
■新たなコンテンツ「ビヘスト」が追加。特定のエーテライト、エーテリアルゲート付近に「特務隊長」が現れ、募集中であれば、モンスター討伐の任務に参加可能に。
■クラスクエストのジャーナルからマップを開くことが可能になり、ジャーナルからマップを開いた場合、行き先と話しかけるNPCが表示されるようになった。
■デジョン／テレポの実行時に「アニマ」（時間の経過で回復。最大100まで蓄積可能）を消費するようになった。ただし、行動不能時のデジョンのみ、アニマの消費はなし。
■フィジカルレベル／スキルランクが上限20→30に引き上げ。
■フィジカルレベルについて、以下の追加・変更が行われた。
・HP／MPはフィジカルレベルの上昇に伴い、自動的に成長するようになり、属性ステータスを成長させるエレメンタルボーナスが追加された。
・分配したフィジカルボーナス／エレメンタルボーナスの振り直しが可能に（分配してから一定時間経過が必要）。
■装備変更してから30秒間、変更した装備の性能が著しく低下するようになった。
■エフェクトゲージが削除された。
■アクションゲージについて、以下の変更が行われた。
・ゲージを消費してアクションを行うように変更。ゲージが残っていれば、連続してアクションの実行が可能に。
・左手にセットしたアクションを実行する場合、より多くのゲージを消費するようになった。
■武器／防具／生産系道具が、使い続けることで消耗するようになった。消耗したアイテムはステータスが低下。対応したクラフターによる修理、もしくはNPCによる応急修理を行うことで、消耗したステータスを回復することが可能。
■「製作」「採集」について、以下の追加・修正が行われた。
・「製作」のコマンド入力に制限時間が設けられた。
・園芸師による「伐採」「草刈」が可能に。
・採掘師のアビリティ「リトスキャン」が削除。
・「製作」「採集」に関連する以下の用語が変更。
耐久度→素材耐用度、集中力→目標品質度、プロスペクト→ランドサーベイ、採石→砕岩、採石場→岩場
■まとめることが可能なアイテムを入手した際、自動的にまとめられるようになった。
■メインメニューに「パーティ」「コンフィグ」が追加。
■エーテライトでゲームのTIPSを確認可能に。
■ゲーム内の日付および現在時刻が表示されるようになった。

PICK UP 1 バトルシステムがよりスピーディに進化!!

αテスト版では、まずアクションコマンドを選択し、その後エフェクトゲージと呼ばれるゲージで、3段階のパワーを決定していた。このエフェクトゲージが撤廃され、アクションコマンドを決定した時点で、すぐに行動に移るようになった。また、アクションゲージも、コマンドごとに必要な量を消費していく仕様になった。これらの変更により、バトルはかなりスピーディに展開するようになっている。





アクションゲージは消費性に!

βテスト版でのアクションゲージは、溜まったゲージからコマンドごとに必要な量を消費していくシステムに変更。必要な量さえ溜まっていればいつでも行動が可能で、さらにゲージ自体の溜まるスピードもかなり速くなっている。通常攻撃などはゲージの消費量も少ないので、連続で行うことも可能だ。

PICK UP 2 リテイナーシステムでアイテム売買が便利に!!

リテイナーシステムとは、バザー用のNPCを雇うことができるシステム。そのNPCに荷物を預け、マーケットなどの特定ポイントに立たせることで、プレイヤーの代わりにバザーを行わせることが可能だ。しかも、プレイヤーがログインしていなくてもバザーを行ってくれるので、その有効性はかなり高い。また、ほかのプレイヤーがリテイナーにアイテムを渡すことで、ポストとしても使える。そのほかにも、さまざまな使い方が考えられそうだ。

マーケットとは?

都市の一角にある、小さな通りに分かれた市場。その場で自ら声を上げて行商することもできるが、熟練の冒険者は場代を納めて専用スタンドを借り、そこに自ら作った製品や獲得した戦利品を並べ、従業員（リテイナー）に商売させている者が多い。

リテイナー(Retainer)とは?

リテイナーとは、本業で忙しい冒険者に代わって、資産の管理や戦利品の仕入・販売など、雑多な仕事を引き受けてくれる従者のこと。冒険者は、冒険者ギルドの公募に応じてきた都市民の志願者を面接し、雇用関係を結ぶ者を選ぶことになる。安い給金で働いてくれる者が多いのは、冒険者を助けることが社会貢献になるという、高いボランティア精神にもとづくから。家計の一端を担ううえ、冒険者とともに成長していくリテイナーは、主従関係というより家族関係に近い。志願者の個性や資質だけでなく、自分との相性を見極めることが大切とされる。





▲▶リテイナーは、民族や性別を選べるだけでなく、自分で愛称をつけられる。雇用したリテイナーはマーケットなどで呼び出すことが可能。なお、リテイナーは複数雇うことができ、最初の1人はクエストをクリアすると無料で雇える。

βver.レポート No.1 キャラクターメイキング編

すべての民族・部族が選べるようになったβ版。体格から容姿まで、細かく設定可能なキャラクターメイキングを語る！

ミコッテのかわいさはズルイ!

『FFXI』で使っているキャラクターの種族がヒューム♀なので、『FFXIV』でも「ヒューラン♀かなー」と思っていたのですが、気がつくとミコッテ（サンシーカー♀）としてエオルゼアに降り立っていました。あるぇー(・3・)? いやー、あのかわいさは反則です（笑）。ミコッテの場合、「髪の色」が、サンシーカーは比較的暖色系が多く、ムーンキーパーは寒色系が多め。私は赤毛にしたかったので、サンシーカーを選択しました。あとは「肌の色」や「目の形」、「輪郭」などを選択していくのですが、気になった点が1つ。それは「顔タイプ」ごとに、付けられる「特徴」が異なってくるということです。例えばホクロを付けられる民族の場合、顔タイプによってホクロの位置が変わることがあります。なので、「鼻に傷をつけたい」とか、「泣きボクロをつけたい」という場合は、その位置に特徴をつけられる顔タイプにする必要があります。民族や部族、性別によって付けられる特徴がかなり違うので、ひとまず顔タイプと特徴を全部見てから、キャラクターを作り始めるとよさそうです。時間はかかりますけど、いろいろな民族のキャラを見てみると楽しいですよ！ （Ceren Maxwell）



▲これから長いつきあいになるので、しっかりこだわってキャラ作成しないと、あとで後悔する可能性も……？

PICK UP 3 ギルドリーヴの種類が増加!!

ゲームのクエストに関するシステムの根幹ともいえるギルドリーヴシステム。その基本部分は、αテスト版と同様で、冒険者ギルドで依頼パスを発行してもらい、パスに書かれたエリアのエーテライトでクエストを受けるという流れを繰り返していく。冒険者の生活に欠かせない、本作を代表するこのシステムも、βテスト版でより便利に進化。クエストの種類が増えたほか、難易度によって報酬も変化するようになった。また、目標を果たしたあとに出現するエーテリアルノードは、近づけばメニューから帰還が選択可能と、さらに便利になっている。

新たな報酬と、新システム!

ギルドリーヴ開始時に「神符」を捧げることで、ステータスなどにボーナスが得られる新システムを追加。神符は時間で増え、最大200までストック可能。また、参加者全員が受け取れる報酬の追加や、フィールドに稀に宝箱が出現するようになるなど報酬面も強化されている。



◀報酬の種類は増えたが、α版に比べると若干ギルを稼ぎにくくなっている。

PICK UP 4 ギャザラー、クラフターのクラスが追加された!!

新たなクラスとして、ギャザラーの園芸師と、クラフターの木工師、裁縫師、革細工師の4クラスが追加された。これにともない、園芸師が行える「採取」と「草刈」が可能になっている。また、採集が可能になるポイントも、追加・変更が行われているようだ。もちろん、クラフターが製作できるレシピも大幅に追加されている。クラフターとギャザラーのクラスも充実し、エオルゼアでの生産活動も、いよいよ本格化してきそうだ。

武器や防具が消耗するように!

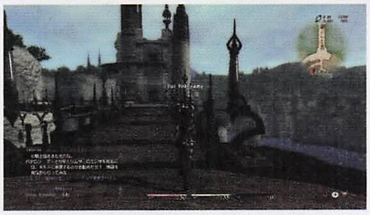
βテスト版では、武器・防具・生産系道具が、使い続けることで消耗するようになった。消耗するとステータスが低下するが、対応するクラフターによる修理か、NPCの応急修理によって回復可能だ。なお、クラフターの修理は最大値まで回復するが、NPCだと最大値の半分までとなる。クラフターの修理能力は、冒険には不可欠な要素となってくるだろう。





◀大幅に進化した「ステータス&装備」の画面。画面右下の「耐久度」と「修理素材」に注目!

PICK UP 5 グラフィックもパワーアップ!



▲グラフィックでも大きな進化を遂げたβテスト版。街中のイメージもかなり異なっている。

βテスト版での進化で、ある意味最もわかりやすいのが、グラフィック面でのパワーアップだ。光源の処理がαテスト版よりもリアルになり、全体的な印象も大きく異なるものとなった。また、ゲーム開始前のコンフィグに画面設定、グラフィック設定、サウンド設定が追加。ここで、解像度の変更や、被写界深度（遠くのものがぼやけて見える効果）などの画面効果を変更できるようになった。所有するマシンの性能にあわせて設定しよう。

PICK UP 7 成長システムが変化!!



▲一度振ったボーナスを振り直すことも可能に。ただし振り直しは、ある程度時間をおかないと行えない。

αテスト版では、レベルアップで得られるフィジカルボーナスを、HPやステータスなどに自由に振ることで成長させることができた。しかし今回のβテスト版では、フィジカルボーナスはステータス上昇のみに使われ、新たにエレメンタルボーナスが追加。これで、属性関連の数値を上げることが可能になっている。またHP、MPはフィジカルレベルの上昇にあわせて自動で成長するようになり、ステータスも6つに簡略化された。

PICK UP 6 ゲームのデザイン&レイアウト変更!

ゲーム画面全体のレイアウトが変更されたおかげで、αテスト版とは一見した印象も変わっている。まず、プレイヤー自身のHP、MP、TPが、画面の下に大きく表示されるようになり、パーティメンバーと区別がつきやすくなった。また、アクションコマンドのアイコンも必要なMPなどが表示され、わかりやすくなっている。街のマップが階層ごとに分かれ、コンパスの表示範囲が変更されるなどの改良もあり、迷いやすさも減少した!?



▲かなりスッキリしたイメージとなったβ版の画面。ウィンドウの位置なども、もちろん変更できる。

PICK UP 8 メインメニューの項目が増えた!

メインメニューに「コンフィグ」が追加され、ここでゲームに関するさまざまな設定を行えるようになった。カメラ視点の移動も、縦軸、横軸別々に通常・反転をゲーム内で切り替えることが可能。また、チャットフィルターも導入されているので、自分にあった設定を見つけよう。さらに、メインメニューに「パーティ」の項目も追加され、ここで目的を設定してメンバーを募集したり、募集中のパーティに応募することが可能に。



▲エーテライトなどの特殊なオブジェクトに近づくと、それを使う項目がメニューに追加されるようになった。

βver. レポート No.2

ファイター奮闘編

β版で大きく変わったバトルシステム。その仕組みを最も理解しやすいファイターでプレイしたときの模様をレポート！

バトルのテンポは大事ですね

お初の方は初めまして。短時間かつ、かなり手探りプレイだったので突っ込んだことまでは語れませんが、プレイをして気づいたことをアレコレとピックアップしていきます。私が選んだのは、ファイターのなかでもスタンダードな剣術士。初期装備は「ヴェザード・グラディウス」という短めの両刃の剣で、攻撃方法は「斬撃」と「刺突」の2種類でした。前者は剣でなぎ払うような感じで攻撃、後者はいわゆる突き攻撃。今回のプレイでは特に差は感じられませんでしたが、モンスターの弱点によって使い分けていくことになるのかな。威力にはさほど差がなく、アクションゲージの消費量も「刺突」のほうが少ないので、基本は「刺突」になりそう？　体感ですが、「刺突」のほうが命中率が高く感じられました。また、戦闘そのものが、アクションゲージを消費してコマンドを入力するタイプになったため、ゲージがある状態では連続攻撃もできたりして、戦闘の進行はかなりテンポアップ！　ある程度の先行入力もできますが、ゲージ残量に関わらず、ゲージが黄色のときは入力可能、青色のときは入力を受けつけないようです(スキルの再使用時間も影響？)。あと、クラスランクが上がると新スキルを修得しますが、これらはアクションパレットにセットしないと使用できません。このセット画面がβ版で新しくなってるのですが、先にプルダウンメニューからクラスを選ばないと修得しているアクションが表示されないなど、少々わかりにくい感じも。この辺のインターフェイスは、今後の改善に期待ですね。フィジカルレベルが上がったときに振り分けるステータスは、多少制約がありますが振り直し可能になりました。クラス変更の自由度と相反していたステータス振りの問題も一応解決？　そうそう、β版の変更で（個人的に）一番重要なのがモンスターを倒してもギルが得られなくなったこと！　ある程度ランクも上がって、装備を揃えに街に戻ろうと思ったら、手持ちのギルが100ギル（笑）。お金稼ぎはしばらくギルドリーヴ主体になりそうです。　(Yukarino Nanase)

電撃プレイステーションが変わりました！



電撃PlayStation

Vol.476　¥650(税込)　発売中

Change1　木曜日に発売（毎月第2・第4週）

Change2　表紙や誌面がスタイリッシュに

Change3　さまざまな新企画をスタート

現在発売中の「電撃プレイステーション」は、大型リニューアルの記念すべき第1号目！　発売する曜日が、これまでの金曜日から木曜日に変わったので、これからは木曜日発売のゲームと一緒に楽しむことができる。また、表紙をはじめ誌面全体のデザインをスタイリッシュに刷新。内容の濃さはそのままに、より一層読みやすく、鋭い切り口で情報をお届けしている。さらにビジュアルや世界設定に独自の魅力を持つタイトルで構成する巻頭グラビアなど、さまざまな新企画を掲載しているので、ぜひチェックしてほしい。

なお、8月5日（木）に発売されるVol.477には、PSP用ソフト『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』の特製クリーナークロスの付録が付くのでこちらもお楽しみに！

特集　モンスターハンターポータブル 3rd
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

付録　『白騎士物語 -光と闇の覚醒-』必携英雄（ヒーロー）ガイド
電撃4コマ Vol.105

『08-09』を極める。

7月30日発売

WCCF 2008-2009

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

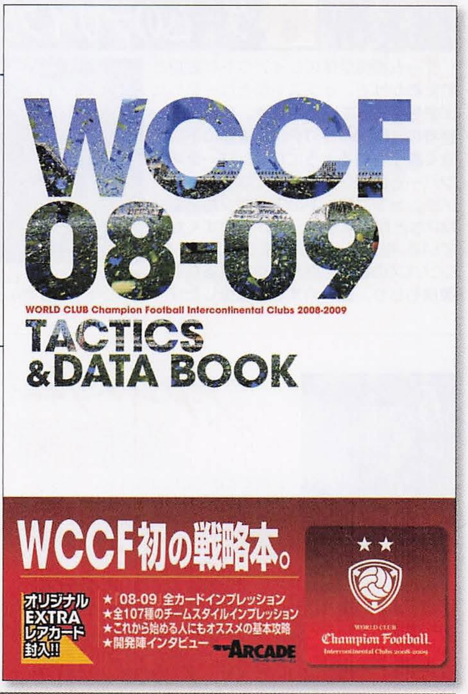
TACTICS&DATA BOOK

¥2,079(税込)

- CHAPTER ① ゲームシステムガイド
- CHAPTER ② 選手カードインプレッション
- CHAPTER ③ チームスタイルインプレッション
- CHAPTER ④ データリスト
- CHAPTER ⑤ スペシャルインタビュー

特典　WCCFオリジナルEXTRAカード

アーケードで稼働中のスポーツカードゲーム『WCCF 08-09』のすべてを網羅した、タクティクス＆データブックが7月30日に発売！「電撃ARCADEゲーム」編集部が8,000試合以上の検証を重ねた集大成で、全288ページもの大ボリュームでお届けする。初心者にもわかりやすいゲームシステムガイドをはじめ、全選手カード＆チームスタイルインプレッションや、開発に携わったキーマンへの直撃インタビューなどを掲載。この書籍でしか入手できない、オリジナルEXTRAカードの特典付き！



トトリのアトリエ～アーランドの錬金術士2～ ザ・コンプリートガイド　絶賛発売中！

『アトリエ』シリーズ最新作の攻略情報を網羅した完全攻略本が絶賛発売中！　アイテム調合や探索地のマップ解説は言うにおよばず、全クエスト＆イベントのクリア条件もバッチリ！　トトリファンのみならず、ゲームのすべてを極めたいプレイヤーも必携の一冊！
■A5判　304ページ／定価：¥1,890（税込）



LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:4

To be Continued…

(8月20日発売の電撃ゲームスvol.12へ続く)

※コミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」についてはP.302より逆にお読みください。

LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:4



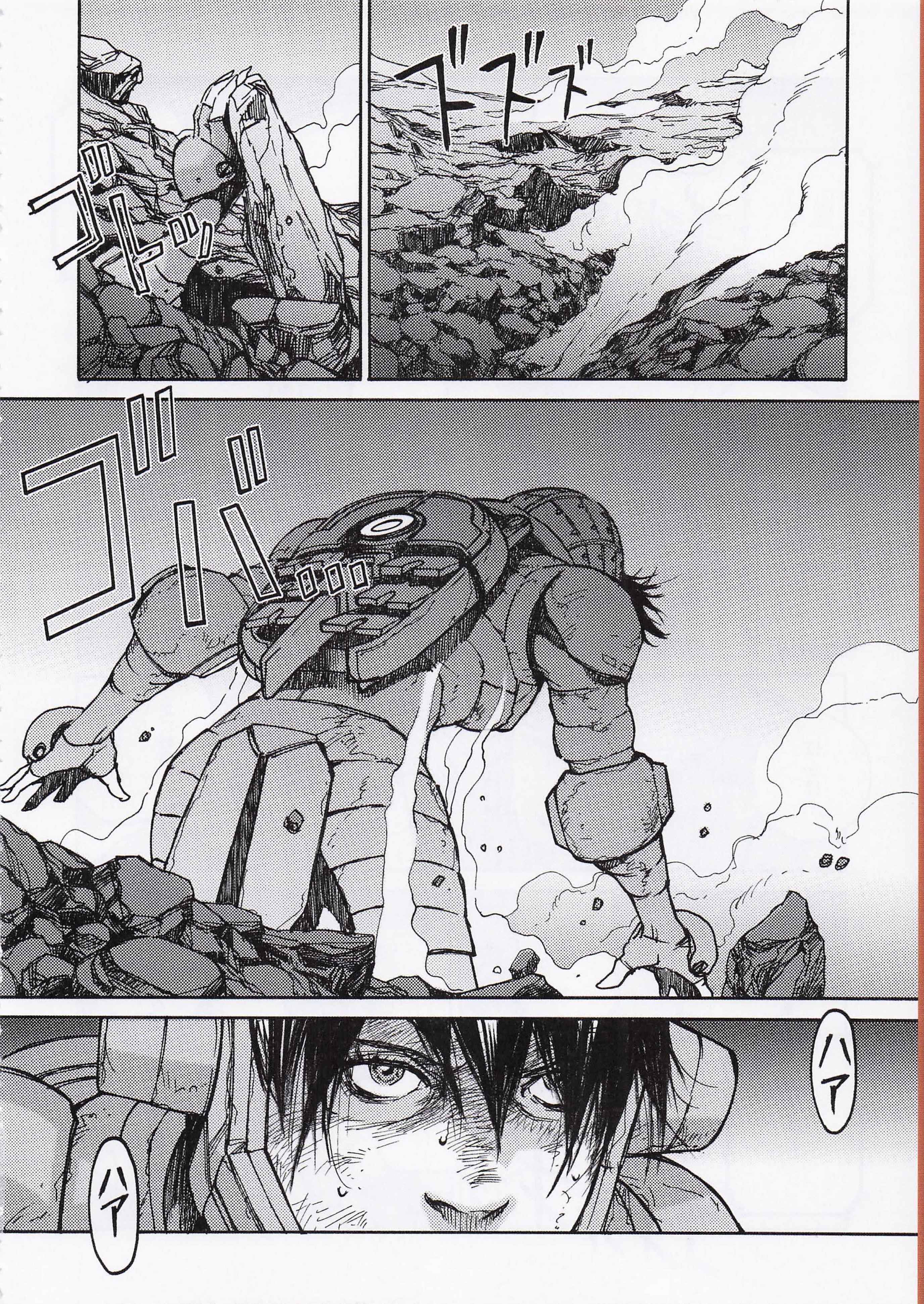


持ってけ
丸腰の旅は浅はかだ
ありがとう…
ジャリ…
おまえが…羨ましい
ザッ
ザッ


カラ…
カチャ…
1人で戻れって言うんだろ
どうしてそれを…
なんとなくな
ケンゾウにどう説明すればいい？
父さんには…
……
ヤツならわかってくれるか

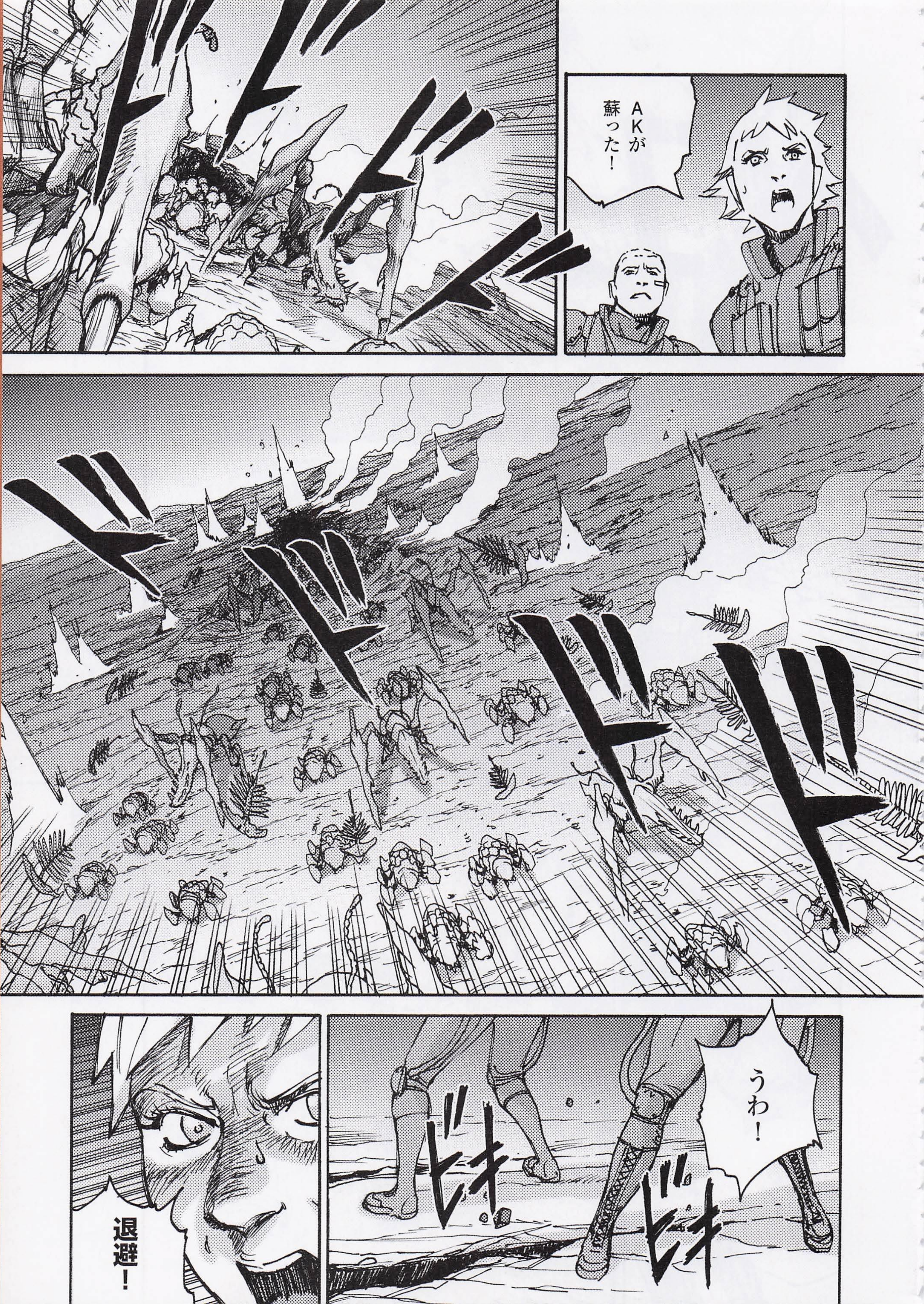

シド…
ありがとう…
大変なお願い
しちゃって…
無用
ドス
旨い…
スー……

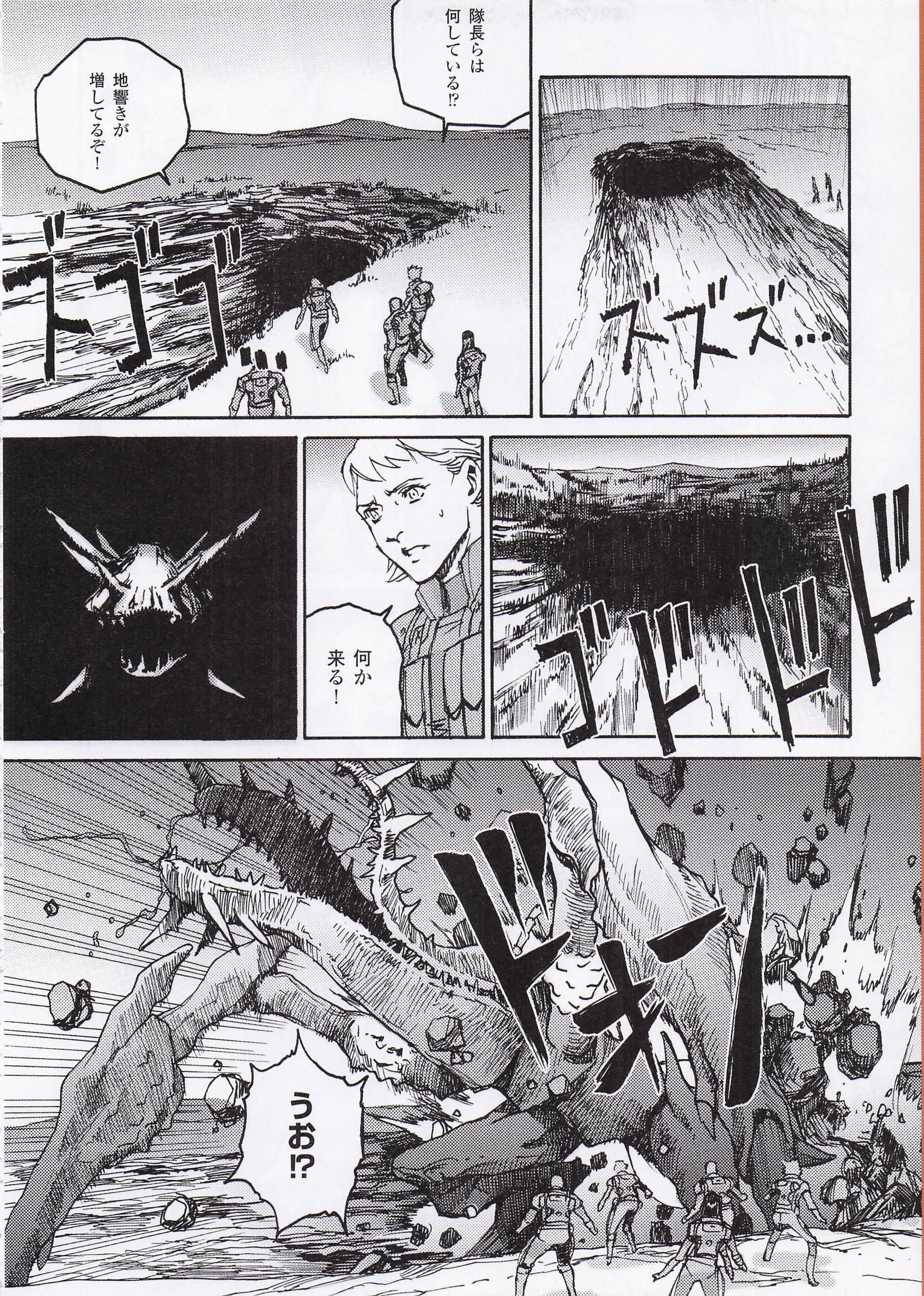

ハア
ハア
ハア
ズリ…
ガラ
ガラ
まだ
生きてる…
よかった…
ジャリ…


ズズズ
ゴトッ
ゴバッ
ハァ
ハァ


ニーナ
応答せよ！
ズズン
ズン
くっ…
ハル
応答せよ！
オレは
最後かよ
ハル！
ハルだな！
ああ…
なんとか
無事だ
皆も
一緒か!?
ケンゾウが
いる
足に軽傷
ほかは…
ほかは…
………
そうか…
無事で
何より
待ってろ
すぐ迎えに
行く
ゴオオオ…


ボルト
応答せよ！
ケンゾウ
応答せよ！


AKが
蘇った！
ドドドド
ドドドドドドド
うわ！
ビキ
ビキ
退避！



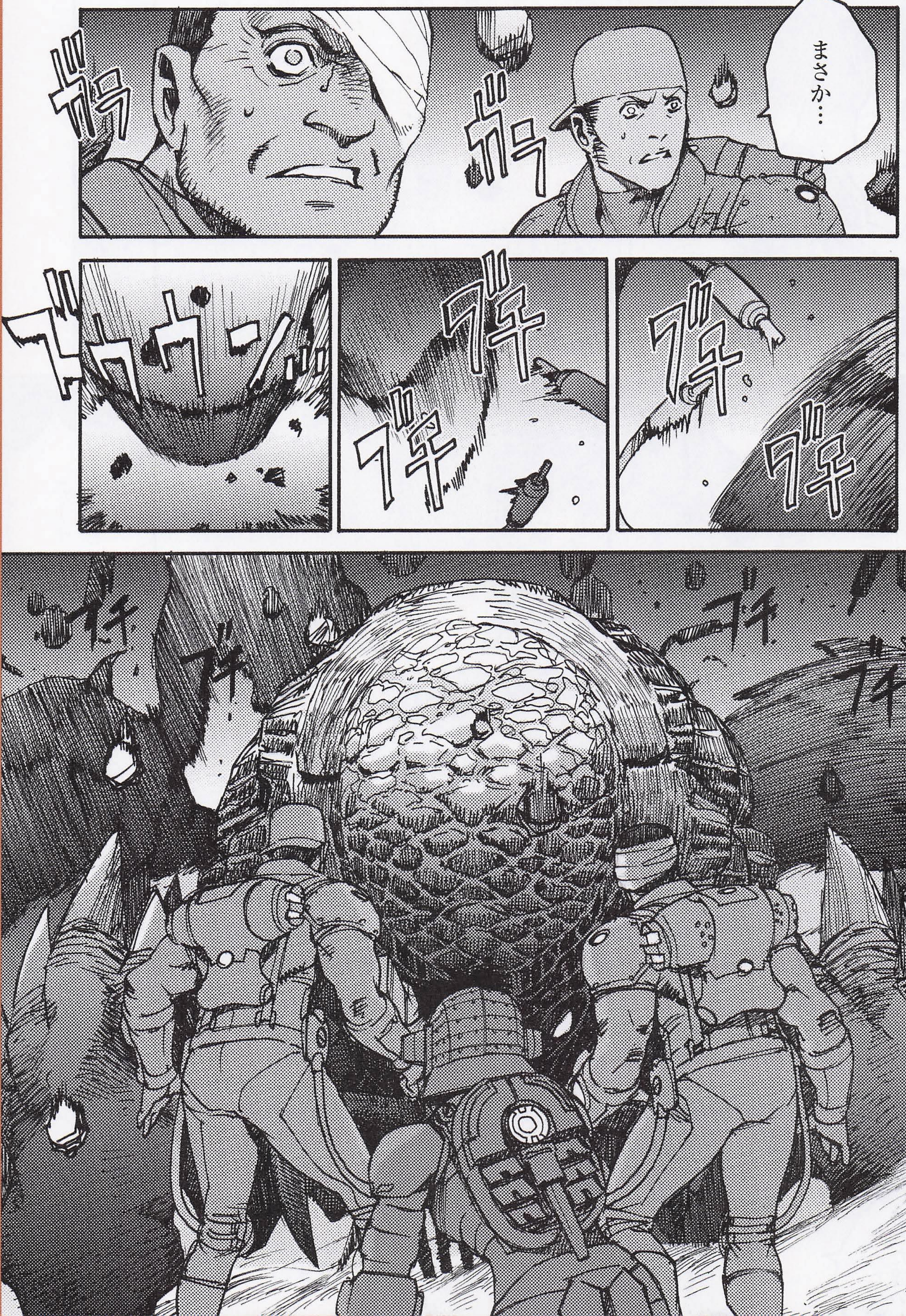
ズズズ…
隊長らは何している!?
地響きが増してるぞ！
ドゴゴ…
ゴドドドド
何か来る！
ドオン
うお!?


警備兵は
片付けた
あとは脱出を…
!
ガカッ
ニーナ!
落ち着け!
後ろに
確認済みの
抜け道がある!
彼女は任せろ!
わ…わかった!
すまんシド!
ドドド
行くぞ
待って!
手を貸して
ほしいことが…


信じて…
ニーナ… 見ろ
ズズズ…
通じた…
ってか… シド! えぇ～!?

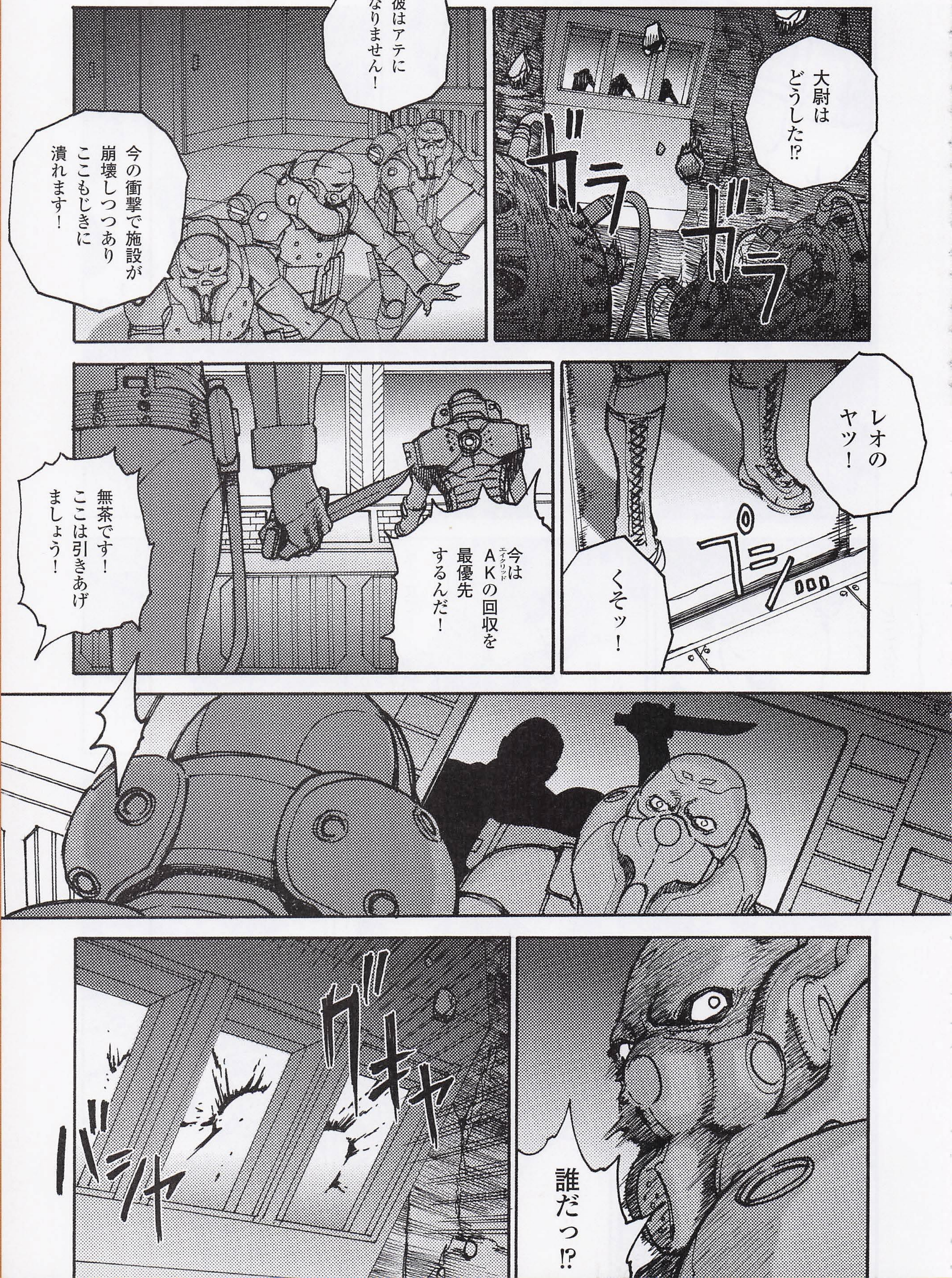

憎い…
ガラ
ガラ
殺す…
ま…待って！あなたたちの気持ちはわかる…だけどっ…！
憎い…
殺す…
今はここを早く出てほしいこのままではみんな死んでしまうの！
ここを出るの！今なら間に合う！
憎い…
お願い！どうか話を聞いて！
……
助けたいの…
なんとか…わかって…
ガラララ
ズザッ


ザッ
待って!
こんな時に!
ニーナ
何を⁉
黙ってて!
ズズズズ
ズズズ
響く…
ハア
ハア
ハア
あなた達の声…
ハア


まさか…
ガラ
ガラ
ブチ
ブチ
ブチ
ブチ
ズゥウン…
ブチ
ブチ
ブチ
ブチ



ガラ
ガラ
ドドド
ニーナ!
しっかりしろ!
隊長…
バカヤロウ!早く立て!
閉じ込められるぞ!
ケンゾウ!どこだ⁉
ガラ…
怪我は⁉
足が…
ガバァアア


大尉はどうした!?
ガラ
ガラ
彼はアテになりません!
今の衝撃で施設が崩壊しつつありここもじきに潰れます!
レオのヤツ!
くそッ!
今はAK(エイクリッド)の回収を最優先するんだ!
無茶です! ここは引きあげましょう!
誰だっ!?
バシャ


ドォン
きゃあ！
ズドォォオ
ズズゥウーン…
すぐそこだ！
頑張れ！
ボルト…
まさか…


何だその義手は⁉
ピキ…
パキ…
今頃気づきおって…
地獄でじっくり話そうじゃないか
うおおおおおお!
ズ



ブチ
ブチ
ゴチャゴチャうっとおしいんだよ！
長々と悪かったな
これで安心して死ねる
何⁉
うぐっ！離せェ！
ボルト隊長！
ここはヤバい！下がるんだ！
父さん！なんとか止めて！
もう遅い！
いやぁ！


ニーナ！
おまえの成長を
目にできて
嬉しかったぞ！
ファルコン隊の
隊員としては
もう一人前だ！
だがお前は
自分の力や
この世界のことを
何も
わかっちゃ
いない
それを知るため…
先に進むんだ！
先って…
わからない！
いずれ
わかるさ…
お前なら
きっとわかる…
オレは信じている！
イイイイーン
その目で
見てこい…
この星で
起こっている
ことをな
オレの
最後の願いだ
世界を
見てこい！
ニーナ！
おまえなら
必ずできる！


バカ！
すぐに出血を
止めないと
ヘクター！
T-ENGを
取って来て！
えっ…
嬢ちゃん…
お互いまだ
生きてるんだ
ここは
笑うところ
だろ？
えっ…
な？
隊長！


ドドド
ズズズ…
隊長！
ザッ
ザッ
うぐっ…
1人で突っ込んで何考えてんの！
腕が…
慈善事業完了ってかかっかっ…うっ…

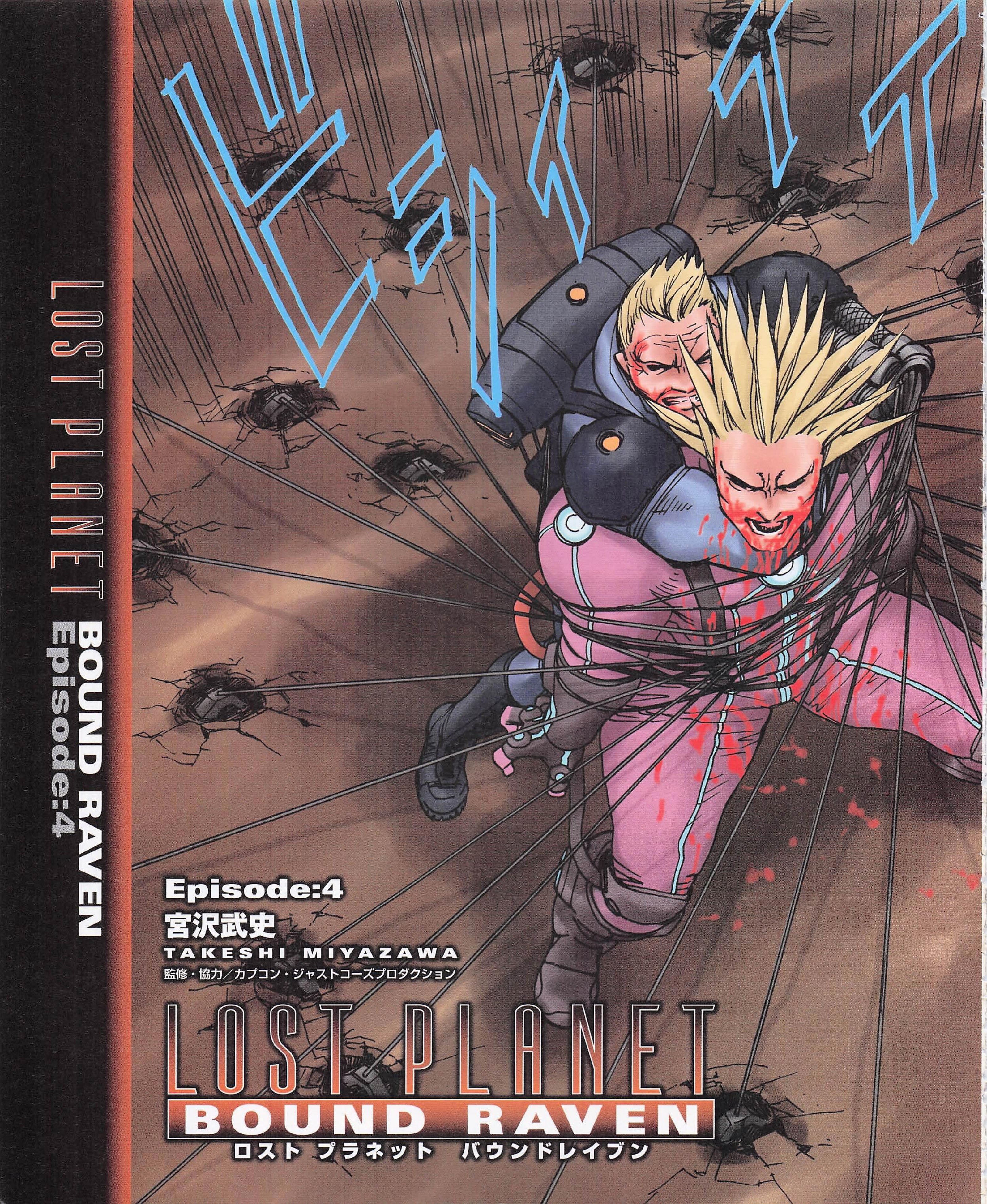

ガバッ
丸まっちゃあ
銃は効かねェ！
ドカッ
ゴロ ゴロ
ザザ
ガガガ
ドドド
足と尾に
集中しろ！
ドド
ああ！
ジャラララ

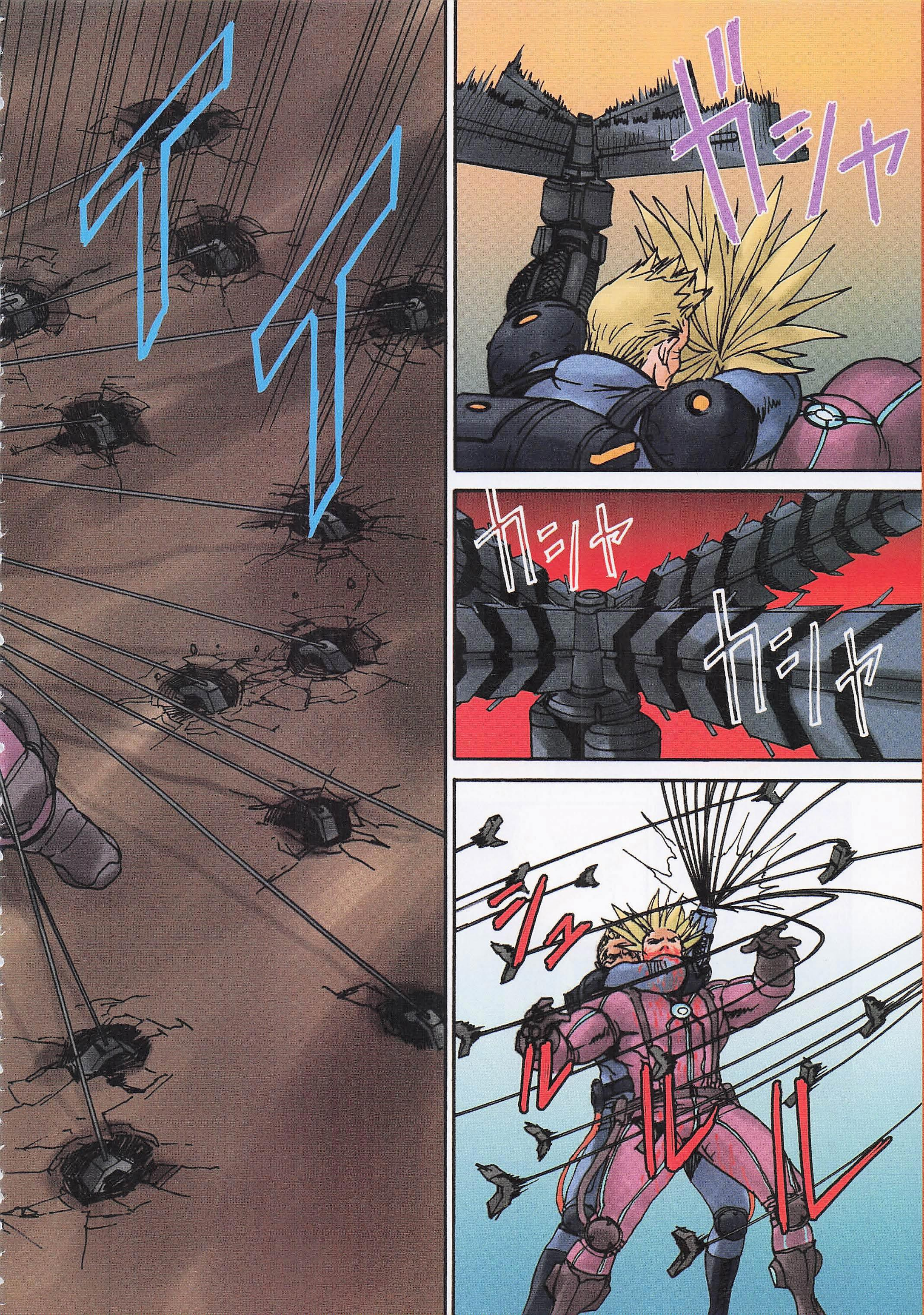

お嬢ちゃん早く逃げろ！
あ…
あ…
ガバァァアア
おい！
ガガガ
ま…まずい!!
ゴゴゴゴ


ニーナ…
何をしてる⁉
ズンズンズン
走れ!
ザッ


やっとここまで来て…
ハァ
ハァ
ザッ
ザッ
死んでたまるか!
うが!


く！訳のわからん攻撃を！
ギチ…
ギチ…
かっかっかっこういうのは趣味じゃないんだが
隊長…
おうニーナ…
フッ…情けないザマですまんな…
今回は腕だけは済まんようだ…
ザッ
隊長…
ザッ


ビュイイイ
LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:4
Episode:4
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン


ガシャ
ガシャ
ガシャ
シュルルル


貴様ッ！
なんの真似だ!?
ボルト隊長の決死の秘策とは……
連載第5回!!
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
離せ！
ズドン
ぐっ！
ボキ
ボキ
うぐ！
ズドン
ボキ
ズドン
バキ
うが！
ボルト よせ！ 死ぬぞ！
ズドン
ズドン
うるせェ！ 黙って 見てろ！

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め！

LOST PLANET BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

NEVEC（ネベック）と傭兵部隊“ファルコン隊”との激闘を描く「バウンドレイブン」。第5回を迎え、戦いはさらにヒートアップ。そんな熱い戦いのなかにも、のちの物語に繋がる重要なポイントがあるので、見逃さないようにチェックせよ！



傭兵部隊 ファルコン隊

依頼があればどんな要請にも応える傭兵部隊。砂漠に拠点を構え、多くの隊員を擁し、VS（バイタルスーツ）すらも保有する大部隊だ。隊員には腕利きの兵士が揃っている。

ルイーズ



VSの整備もこなせる、メカニック兼女性兵士。無意識にAK（エイクリッド）を呼び寄せてしまうニーナの能力を不審に思っている。

クロエ



長い黒髪がトレードマークの女性隊員。常に冷静で、狙撃が得意。敵兵であるレオと過去になんらかの接点があったようだ。

ケンゾウ



ニーナの育ての親で、研究者という前歴を持つ男性隊員。襲撃されている村をニーナ達と救った際に、左目を失ってしまう。

ヘクター



長身、髭面、スキンヘッドと一見強面に見える男性隊員。しかし、仲間を思いやる心を持った優しい人物である。ルイーズと親しい。

ルカス



真面目な性格の男性隊員。発言内容をめぐって仲間にいさめられることが多いものの、その情報処理能力の高さは一目置かれている。

ハル



ニーナと年齢の近い男性隊員。普段の軽い言動とはうらはらに、いざ戦闘になると冷酷な狙撃手として戦闘能力を発揮する。

ボルト隊長



隊員からの信頼が厚い隊長。左腕の義手には、T-ENG（サーマルエナジー）を使ったエネルギーガンが仕込まれている。



本作の主人公 ニーナ

なんらかの事件に巻き込まれ、生命維持機能を備えた特殊スーツを着用することになった女性。このスーツがないと生きられない身体になっている。

明らかになった2つの秘密

1 T-ENGの過剰な吸収で暴走！

レオのスーツが持つ性能は、背中のタンクに蓄えられたT-ENGを消費することで発揮される。このT-ENGをAKから直接吸収してしまったレオは、過剰なエネルギー摂取により暴走してしまう。



▲レオの放った強烈なパンチがAKにめり込み、腕からT-ENGが逆流する。



◀過剰に吸収したT-ENGによって、もはや別人のようになってしまったレオ。

2 レオとクロエ その過去には何が？

ファルコン隊が施設を襲撃した際、監視カメラの映像を見てレオがつぶやいた再会の人物。それはクロエだった。射抜くような視線と2人だけに通じる言葉でレオの猛攻を封じたクロエ。2人に何があったのか。



▲過去の記憶を呼び起こされ停止するレオ。

高速のファイター レオ

ガロ大佐が開発した特殊スーツを身にまとい、その圧倒的な攻撃力、防御力、回復力でファルコン隊を苦しめるNEVECの大尉。



謎の組織 NEVEC

物語の舞台である惑星EDN-3rdで入植事業を開始して以来、さまざまな形で雪賊と対立し、彼らに圧制を強いてきた巨大組織。EDN-3rdで発見された新種のエネルギー・T-ENGを独占しようと、活動を行っている。

敵の黒幕？ ガロ大佐



ファルコン隊の敵対組織・NEVECの大佐。過去の言動から、ニーナとは浅からぬ縁があることは窺えるものの、詳細は不明。彼女に憎しみを抱いているようだが、過去の2人にいったい何があったのだろうか。

前回までのあらすじ

NEVECのAK捕獲施設を襲撃したファルコン隊。しかし、待ち受けていたレオによって隊員は次々と倒されてしまう。圧倒的なパワーを見せつけるレオの前に、ボルトは義手に仕込んでいたエネルギーガンで応戦。やがてスーツの副作用により体に異常をきたし始めたレオは、さらなる力を得るためAKから直接T-ENGを吸収し暴走する。ボルトのピンチに捨て身の特攻を仕掛けるも、逆に倒されてしまうニーナ。レオの拳が振り下ろされる刹那、ボルトは死を覚悟した行動に出るのだった。

前回の物語の重要なポイント

身体の一部になっているニーナの特殊スーツには、生命維持機能のほかに、AKを呼び寄せてしまう機能が備わっている。これが意図して実装されたものなのか、あるいは生命維持機能を盛り込む過程で生まれた副次的なものなのかは今のところ不明だ。しかし、彼女の生命が危険にさらされたときや感情が著しく高ぶったときに起動してしまうことからも、生命維持と何らかの関連性があることは間違いない。無意識とはいえ、AKを呼び寄せるということは、スーツからAKに向けて信号が送られているということだろう。鳥が泣き声で危険を知らせたり、イルカが超音波で交信をするように、AKだけに通じる何らかの信号が送信されている可能性がある。仮に、スーツにこういった送信機能があるなら、受信機能が備わっていても不思議ではない。施設内でニーナがふいに感じた激しい嫌悪や怒りに近い感覚。これは、AKが発した信号をスーツを通して受け取っていたのかも知れない。



NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.302より逆開きで始まります。



電撃ゲームス Vol.11

デンゲキニンテンドーDS 9月号増刊
2010年7月29日発行・発売
第10巻 第18号 通巻169号

発行人	渡部雅人
編集人	江口聡
発行所	株式会社アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL 03-6866-7530(編集) TEL 03-6866-7500(広告)
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所	図書印刷株式会社
DTP	東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン	K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
戦国BASARA3

STAFF

■**電撃ゲームメディア総編集長** 江口聡
■**編集長** 千木良章
■**副編集長** 野村一真／本多昇
■**デスク** 宮下雅史
■**編集** 飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■**ライター** 青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／宇佐美理沙／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中鉢貴之／中村信之介／中村康明／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一
■**編集補助** 保坂真優美／森田留衣
■**デザイン** 虻川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
■**カメラマン** 小木野洋也／須藤希久／高野裕靖／田北宏次／塚原孝顕／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／松田和弘／尹哲郎

お便りの宛先

〒160-8326 （株）アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係
※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃ゲームス編集部ブログ

電撃ゲームス編集部＋前・電撃PlayStation編集長の倉西がつづるブログが絶賛更新中。編集部による気になるゲームのインタビューや取材報告、iPhone/iPad情報などがアップされたりするので、気になる人も気にならない人もまずはアクセス！

http://dengeki.tol-blog.com/

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスのWebアンケート（P.177参照）も電撃オンライン上で募集していくので、そちらもお見逃しなく！

http://news.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部　スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。未経験者歓迎)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画

頭文字「さ」 編集部が語る「さ」のゲームの思い出

■ザナック（FC・1986年・ポニーキャニオン）
ディスクシステムの名作STG。友達と一緒に購入し、どっちが先にクリアするか競った。結果は、11面以降のコンティニューコマンドを自力で発見した友達の勝ち。くそー。（まっつ）

■サムライの剣（ゲームブック・1987年・社会思想社）
不名誉な行動をとって「名誉点」がなくなると、「切腹」しなければならないシステムなど、外人による間違った日本観タップリの内容に、子供ながらツッコミを入れました。（TTR）

■さんまの名探偵（FC・1987年・ナムコ）
探偵AVGの個人的最高峰。何かを探すとき、いまだに「カニカニどこカニ？」と口をついて出てしまう。桂文珍を見ると、ドット絵の死体を思い出す。そんな思い出がいっぱい。（宮下）

■三國志Ⅱ（PC・1989年・光栄）
「さ」には好きなゲームが多いのですが、プレイ時間でいうならダントツでコレ。新君主で自分の分身を作り、戦利品を集中させたり、最初に呂布を口説いたり……楽しかった！（KK@）

■Sa・Ga2 秘宝伝説（GB・1990年・スクウェア）
DSでリメイクされましたが、思い出深いのはやはりGB版。メカに回数1の「かくばくだん」を装備したときはドキドキした……。ガラスのつるぎのほうが強いけど。（おしょう）

■Psycho Dream（SFC・1992年・日本テレネット／RIOT）
テレビCMの「来ないで…わたしを探さないで…」のフレーズで購入決定。容姿端麗、冷静沈着、しかし、喋るとチャラいという残念なイケメンのリョウがお気に入りでした。（雅）

■XakⅢ The eternal recurrence（PC-98・1993年・マイクロキャビン）
1993年当時、両足骨折中にもかかわらず、激痛をこらえながら、このソフトを買いに行った。この無茶のせいか今でも踝にヒビが残り、冬の徒歩が辛い。人生の失敗の1つ。（野村）

■サバッシュⅡ ～メビテの大予言～（PC-98・1993年・ポプコムソフト）
ゲーム好きで有名な落語家・三遊亭円丈がシナリオ、ゲームデザイン、製作総指揮を担当したRPGです。僕がこれまでプレイしたRPGのなかで3本の指に入る名作です！（megane）

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（ネオジオ・1994年・SNK）
ドット絵のセンスと、作品の枠を越えたドリームマッチに衝撃を受けた作品。昼飯代を削って遊んだなあ。ちなみにシリーズを「キンターズ」と略していたのは自分だけ!?（編集O）

■ザ・グレイトバトル外伝2 祭りだワッショイ（SFC・1994年・バンプレスト）
ストリートファイト、ファンタジー、西部劇と戦いの舞台を変えつつ続いてきたシリーズが、ついに「お祭り」をリリース。神輿をかつぐヒーロー達を見て平和を感じました。（アラケン）

■サムライスピリッツ（GG・1994年・タカラ）
あったあった！ ネオジオポケットでも当然出ているわけですが、ゲームギア版も出てました。ゲームボーイ版もありましたね……というか、3本とも持ってるかも。（倉西）

■ザ・ホード（SS・1996年・BMGビクター）
ホードという怪物から牛を守るというゲーム部分もさることながら、B級ドラマ感丸出しの実写ムービーが大好きでした。チャンシー卿って、育ての親が牛なんですよね。（そみん）

■サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～（SS・1998年・セガ）
恥ずかしい演出がなされる合体攻撃には度肝を抜かれました。オープニング曲「檄！帝国華撃団」の作曲家である田中公平さんにインタビューできたことも忘れられません。（平岡）

■最終電車（PS・1998年・ヴィジット）
サウンドノベルの隠れた名作。制作会社のヴィジットは、サウンドノベルを多数発売していたメーカーですが、今はゲーム制作からは撤退してしまったようです。残念。（じゅし）

■サイキックフォース2012（DC・1999年・タイトー）
ほかの格ゲーよりも操作が簡単だったのと、相手を壁（結界だっけ？）に叩きつけてからのコンボが楽しかったような気がする。プレイしたはずなのにあまり覚えてないなw（谷口）

■XI[sái]JUMBO（PS・1999年・SCE）
『XI[sái]』シリーズの2作目。3分間「タイムリミテッド」で味わえる“心臓バクバク感”は一生覚えていることでしょう。1PTLスコア350万を出した当時の腕は…衰えました。（石丸）

■三国志大戦・天（DS・2008年・セガ）
興味はあったものの、ゲームセンターでみんなが見ている前でプレイする勇気のなかった私には待望のソフトでした。他のゲームに違わず、このゲームでも呂布の無双に涙。（トミー）

■猿田彦の暗号（PS・発売未定（中止？）・フォーツーツー）
PS初期の発売予定リストから掲載され続け、ついに日の目を見ることなく消えていった伝説のゲーム。これ自体が暗号で、誰も解けなかったから出なかったという説もある。（先輩）

次号は豪華『ラブプラス＋』のクリーナークロス3枚付き！

お盆も過ぎた8月20日に発売予定の次号は、『ラブプラス＋』のクリーナークロス付き。愛花、凛子、寧々、それぞれのイラストが入った3枚セットなので、どんな彼氏にも完全対応。一方、誌面は『タクティクスオウガ』や『テイルズ オブ』特集など、見逃せない企画ばかり！

電撃ゲームス Vol.12
8月20日(金) 発売予定!!

※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。

2010.9 入学願書受付開始



学　園　理　念

- 個性豊かな冒険者の育成
- 個性を育みつつ、集団の和を重視
- 実戦を中心にした、即戦力を生み出す英才教育

伝統と信頼の冒険者養成学校
ドラッケン学園



ゲシュタルト校長

彫像に魂を宿らせて、1000年もの長きにわたって学園を見守っている、当校の名物校長。魔法の力で空を飛ぶこともできる。ふわふわと飛んで巡回する姿がしばしば目撃され、学園七不思議と勘違いされている。

生還率100%の冒険者を目指す実践教育!!

冒険者を目指す若者たちよ、来たれ！　ドラッケン学園へ!　危険に満ちた世界へと旅立つために必要な知識、経験、そしてかけがえのないパートナー達。そのすべてがここで手に入ります!　……と、これは、ダンジョンRPGと学園モノの楽しさを一度に味わえる『剣と魔法と学園モノ。3（以下、とモノ3)』でのお話。その舞台の1つとなるドラッケン学園は、充実した設備と多彩な学校イベントで、ゲームをしながら学園生活を満喫することができます!　興味を持った人は、今すぐP.306へGO!

剣と魔法と学園モノ。3®

剣と魔法と学園モノ。3			
2010年9月16日発売予定	PSP:¥5,229(税込)／PS3:¥7,329(税込)		
PSP / PS3	ジャンル	RPG(本格3Dダンジョン学園RPG)	冒険
	メーカー	アクワイア	恋愛
	備考	プレイ人数:1人用	

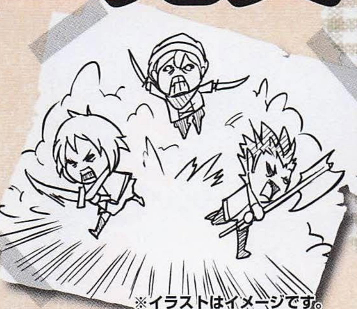
新規学生大募集 『ととモノ。3』で充実



恋と友情にあふれる楽しい学園生活と、どこまでもやり込める本格的な3Dダンジョン探索。この2つの楽しさを同時に味わえることで人気のRPG、『ととモノ。』シリーズ最新作が、PSP&PS3で登場する!! 学園によって異なる3つのストーリーや、より自由度を増したキャラメイクなど、前作から大きく進化した本作。ここでは、その魅力の数々に迫っていこう!

ドラッケン学園で始める楽しい学園生活!!

本作では、学校ならではのイベントが満載！ 特徴が違う3種類の学校から好きなところを選んで入学でき、それによりストーリーも変化するのが特徴。今回はそれら学校のなかの1つ、ドラッケン学園を中心に紹介!



※イラストはイメージです。





▲▶本作は学園内で冒険の準備やクエスト受注を行い、ダンジョンで探索と戦闘を繰り返すことで進行していく。ダンジョンは凶悪な敵や罠が待ち受ける本格派。仲間と力をあわせて困難に立ち向かえ!

実績豊富な冒険者養成学園、ドラッケン学園のポイント

個性を生み出すリベラルなキャラメイク

主人公やパーティメンバー達を自由に作り出すキャラメイクは、シリーズの大きな魅力。本作ではその自由度がさらにアップし、種族、容姿、性別などに加え、髪型や色、さらには声まで、こだわり抜いたキャラメイクが実現! その組み合わせは、なんと75000パターン以上! まさに思いのままのキャラを生み出すことが可能となった。誰一人同じキャラのいない、自分だけのパーティメンバーで、自由な冒険を楽しめるのだ!



▲名前、性別、種族、容姿などを決め、ボーナスを振り分けステータスを決定。最後に学科（職業）を選択する。



▲学科数は全40以上と大幅アップ。ゲーム進行によりサブ学科も習得可能。2つの学科の特徴を持つキャラも作れる!



▲見た目にもこだわったキャラメイクで、自分好みにカスタマイズ!



キャラメイクのパターンは 75000以上

種族×性別×容姿×髪型×髪色×声=

快適な生活を保障する 施設



▼倒したモンスターなど、ゲーム中のさまざまなデータを参照できる。掲示板では、クエストの受注を行うことも。



図書室



購買部



学生寮

▲▶学生寮では、道具の保管や休息が行える。アイテムが買える購買部のほかにも、治療を行える保険室や合成を行う実験室などが存在する。冒険に必要なものはすべて揃っているので、しっかり活用しよう。

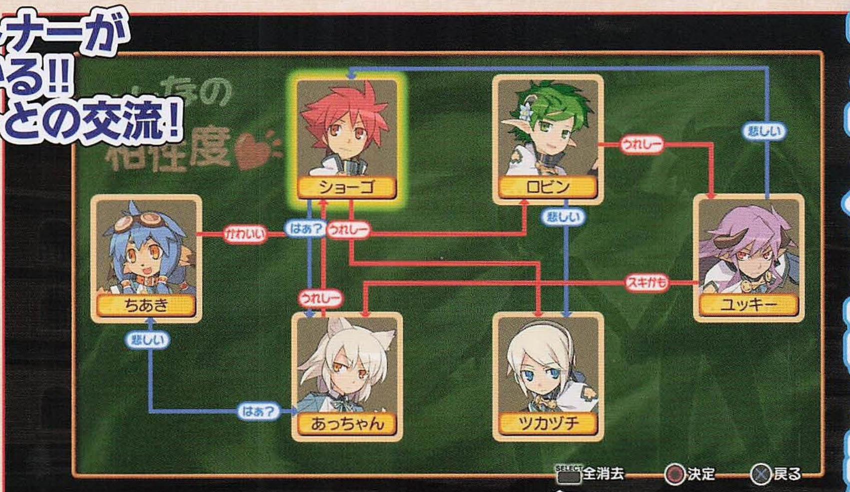
学園には、パーティを編成できる学生寮や、アイテムの売買が行える購買部など、いろいろな施設が存在。これらを使いこなし、学園生活を快適に過ごそう。図書室ではさまざまなクエストを受注することも可能で、これをクリアしていくことで、ストーリーも進展していく!

の学園生活を！

剣と魔法と学園モノ。3®

相性のいいパートナーがきっと見つかる!! クラスメイトとの交流！

パーティは6人まで組むことができ、メンバー同士の相性は、相性システムによって自由に設定できる。キャラ同士の相性設定によってスキルの発動やステータス変化など、さまざまな効果が発生するため、必然的に戦い方にも影響する。とても重要なシステムといえるだろう。

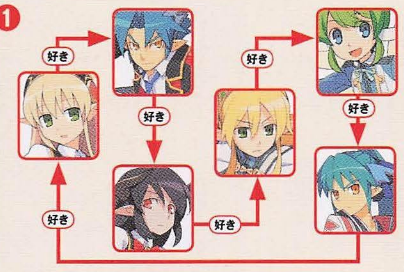


相性の組み合わせでパーティの戦力がUP！

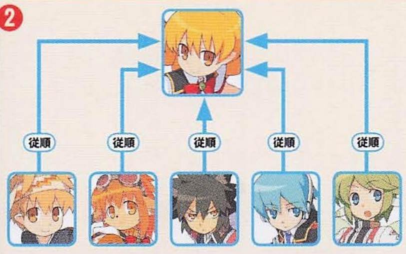
- キャラ間の相性の組み合せによってスキルが発動！
- 種族の組み合わせで発生する協力技が強化！

例えばこんな学園生活⬇

例❶ 脅威の六角関係PT



例❷ 5人は1人のために!! PT



妄想力を駆使して思い通りの相性を作り上げよう！

戦闘を繰り返すことで、相性の度合いの段階が変化し、スキルの効果に影響が出る。また、種族や性別の組み合わせが特定の条件を満たしたときのみ発動する、特別なスキルもある。戦力アップ重視の実用的な相性を追求するか、実用性を無視して、欲望（？）のおもむくままに相性を設定して妄想を楽しむか……。すべてはプレイヤーしだい！



※イラストはイメージです

アナタの夢(もうそう)を形にします！

他校との交流で広い見識を養う！

ドラッケン学園以外にも2つの冒険者養成学校が存在し、最初にどこに入学するかを選択できる。学科やイベントだけでなく、制服の違いにも注目。制服の好みで選ぶのもアリ!?



プリシアナ学院

最新鋭の設備が整った比較的新しい学校。普通科や格闘家といった基本学科に加え、アイドル科、マニア科、弟/妹科など、なんとも特殊で魅力的な学科が用意されている。普通とは違う冒険者を目指すならココ!?



タカチホ義塾

名門と呼ばれる冒険者養成学校の1つ。「和の心を学ぶ」という校風どおり、和風の建物が特徴で、制服も和装をイメージしたものになっている。もちろん独自の学科はあるようだが、具体的な内容は、現時点では不明。



たくさんの仲間と自由な冒険を！



電撃ゲームス Vol.11
デンゲキニンテンドーDS 9月号増刊
発行人:渡部雅人 編集人:江口 聡 2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年7月29日発行・発売 第10巻 第18号 通巻169号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿 4-34-7 TEL.03-6866-7530(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円

印刷/図書印刷株式会社
Printed in Japan
雑誌 16536-09
Ⓛ-2010/9/27
4910165360900
00619

電撃ゲームス Vol.11 付録『ドリームクラブ ZERO』特製ブックマーク【表面】

▼ミシン目にそって切り離し、裏面に示してあるしおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



電撃ゲームス Vol.11 付録『ドリームクラブ ZERO』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。











郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.11「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒 都道府県

住所

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

電撃ゲームス

希望商品番号（P.179を参照）

Vol.11 読者アンケート

良い例：2 4　7　6　● ② ③ ④

悪い例：24　3　5　① ② ③ ④

● 黒の筆記用具ではっきり書いてください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1　2　3　4　5　6

7　8　9　10

11　その他

12　13　14

15

①ニンテンドーDS(DSi含む)　②Wii　③PS3　④PS2　⑤PSP　⑥PSP go　⑦Xbox 360
⑧iPod touch もしくは iPhone　⑨パソコン　⑩携帯電話　⑪その他

16　17　その他　18

19　20

21　機種名

22　機種名

23　その他　24　その他

25　26

27　機種名

28　29　その他